

本期焦点：3G，上网本的白银时代？
6月上 特惠价7元
Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第297期
大众软件®
电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择
和成吉思汗一起征服世界
不删档 6月内测开启
官网:han.70yx.com
一代天骄
成吉思汗
序章·战神崛起
战争史诗大作
2009年度获得三大部委
备受期待网络游戏大奖
全球领先开创四大玩法：屠城战 世界杯 打麻将 音乐剧
本期重磅专题：
写在《魔兽世界》国服代理权易主之后
新品初评：RADEON新旗舰登场——迪兰恒进RADEON HD4890显卡/睿蓝光波——飞利浦220X1SW液晶显示器
实用软件：动感地带——常用动画制作全接触
硬件评析：藏须弥于芥子——09存储设备选购攻略
在线争锋：2D横版动作过关游戏在网络化中获得新生？
评游析道：双说游戏与"内涵"
极限竞技：从魔兽职业选手退役谈起
攻城略地：英雄连——勇气传说
DEMIGOD
本期强档攻略
《半神》技术升级指南
ISSN 1007-0060
北京麒麟网信息科技有限公司
COPYRIGHT© by www.70yx.com
Baidu玩吧 sina新浪游戏 暴风影音 支付宝 联合百家媒体倾情推荐

《王者世界》10大创新亮点：

1、真正3D炫目游戏画面

2、27VS27！恢宏回合战场

3、电锯、吉他等9大个性职业

4、“一王八后”特色佣兵系统

5、逼真！再现真实世界地图

6、超级强大的公会\国家系统

7、开创跨地图自动寻路之先河

8、“百科全书”内置全面攻略

9、随时随地收发邮件、信息，沟通交流无障碍

10、自建联赛享受无限PK乐趣



公测心动大礼：

价值168元“新手礼包卡” 助您畅快启程

更多精彩内容：at.the9.com


王者世界
ATLANTICA
拼到世界尽头
我们不只一个世界
即将公测！！
3D群P 回合网游的革命
称霸北美游戏排行榜58天 尽显王者风范
the9第九城市
www.ndoors.net
NDOORS
Copyright © 2009 NDOORS Corporation. All Right Reserved



1996—2008年，风靡全球

12年经典，成就纯正格斗网游

750万销量，打造超白金单机游戏销量

客服热线：021-50504720 合作邮箱：doamedia@sdo.com

SNDA 盛大网络 TECMO


胧月之幻樱——霞
淡淡的霞草，在擂台盛开！
KASUMI
寂旋舞的紫蝶——绫音
紫色的火焰，穿透心灵的视线。
AYANE
缭乱空手道——瞳
即使是网络版也要努力，
这才是自己的风格！
HITOMI
太极撼天地——雷芳
抛开身份、地位的束缚，
做回真正的自己。
LEIFANG

Contents

[本期目录]2009年6月上 总第297期

P6 新品初评重点推荐
RADEON新旗舰登场
——迪兰恒进RADEON HD4890显卡



RADEON新旗舰HD4890正式登场，性能究竟如何呢？

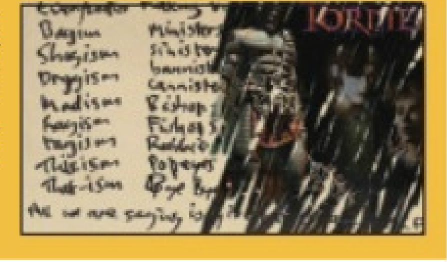
P30 实用软件重点推荐
动感地带 ——常用动画制作全接触

虽然随处都可看到动画文件，那么你了解这些动画文件吗？知道这些动画都是什么格式，是怎样做成的吗？今天我们就一起走进动画文件。



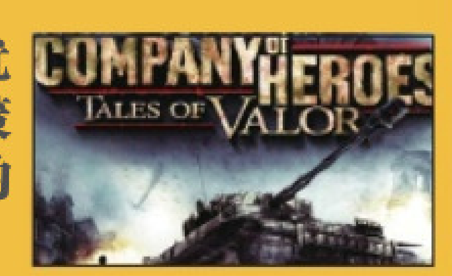
P124 评游析道重点推荐
双说游戏与“内涵”

玩游戏本来图的是娱乐，研究关于“内涵”的事真有必要吗？不得不说，能玩开心不容易，能玩明白就更加难得。



P144 攻城略地重点推荐
英雄连 ——勇气传说

本资料片完美继承了前作的优点，同时最大限度地发掘了玩家的策略思维，是二战RTS中当之无愧的极品。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 何先进
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年06月01日
定　　价 人民币 10.00元


露娜
LUNA ONLINE
全球超人气Q版网游
谁是LUNA超可爱代言人？
猜中即得 LUNA 游戏激活码，赢取与偶像 近距离接触 机会！
不删档内测火热进行中
详情请上官网：www.lunajoy.com
LUNA趣味童话志
超萌 超可爱的 LUNA 童话志，
集集精彩，官网热映中！！
《LUNA 黑社会 猫老大之 M 档案》上映中！
LUNA 千万复古舞计划
邀你共同参加千万人复古舞计划，
可爱万岁，LUNA 复古舞让你更可爱！！
同步推出：小鸡 BLOG，天天精彩呈现！
露娜 LUNA ONLINE
www.lunajoy.com
天游 T2 Entertainment
© 2009 SHANGHAI T2 ENTERTAINMENT CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED

责编手记

新的希望

一年前本人趁五一节去成都附近游玩后，依依不舍地离开成都这座“来了就不想离开”（成都市广告语）的城市回京，仍在赞叹峨嵋山的巍峨、都江堰的伟大和成都MM的秀丽。没想到厄运降临，简直让我不敢相信——没想到在这自古的天府之国，作为四川人的我一向引以为傲的天府之国也会遭受如此的灾难。

蜀道难难于上青天，在地震之后的救援就体会到这句。对比唐山地震，虽然这次破坏性更高，而且地处难以到达的山区，但经过全国的倾力救援，损失却能减小到最低。想到当时看到各地的救援物资齐聚四川，编辑部里不知有谁发了句感叹：中国真的强盛了，要啥有啥，要多少有多少。

一年以后，灾区重建工作已经取得很大的成果，新的城镇拔地而起。更重要的是，全国为支援灾区空前团结，民族凝聚力大大提升，同时也展示了国力的强大，虽然经历困苦，但也让我们看到了希望。

本期责编 星尘

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河南	冯筱懿	北京	李生盛
河北	郑建国	江苏	张　健
北京	赵大愚	甘肃	张天厢
甘肃	刘志杰	天津	马　池
重庆	李龚敏	湖北	卢少辉
天津	吕　萌	河北	李　宁
甘肃	赵　亮	北京	邹一涛
河北	宋金生	云南	赵　宇
河北	董　超	山东	代亚光
江苏	王　进	江苏	马　超



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）





大学生就业实训营：
通过短期技能强化实训，帮助应届大学毕业生顺利就业

升级版阳光助学金：
提供多种形式助学贷款，更为品学兼优者提供全额助学金

新加坡人才选拔会：
抢先获得新加坡游戏动漫人才引进资格，直赴新加坡工作

更多详情请访问：www.gamfe.com

实力雄厚 亚洲领先的专业动漫游戏开发人才教育集团，可信赖的教育品牌；

领先教学 云培训体系独创“5+1”教学法和“云世界”平台，让学员与企业需求无缝链接；

名师名教 来自知名企业开发一线的500余位名师团队，保证教学更贴近企业项目研发；

就业保障 上千家用人企业战略合作，近百人专业就业指导，帮助合格学员直赴企业就业；

权威认证 毕业可获得国际、国内紧缺人才职业技能认证，更可申请名牌高校本专科学历。



专业	就业岗位
游戏程序开发	网络游戏架构工程师、网络游戏程序员、手机游戏程序员、游戏程序开发工程师……
游戏美术设计	游戏原画设计师、3D游戏场景设计师、游戏动画设计师、次世代游戏美术设计师……
3D高级动画设计	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作师……

汇众教育动漫校区

★南京校区 025-85420528
★上海虹口校区 021-36080666
★上海徐汇校区 021-64751010
★杭州校区 0571-87247759
★广州校区 020-81306761
★深圳校区 0755-33087755
★长沙校区 0731-4772330
★成都校区 028—86917768
★西安校区 029-85239669
★青岛校区 0532—80931700
★沈阳校区 024-22766600
★北京CBD 校区 010-84492713
★北京基地 010-59798211
★武汉校区 027-87685520
★无锡校区 0510-81026156
★济南校区 0531-81921219
★重庆江北校区 023-63600022
★厦门校区 0592-5163281
★石家庄校区 0311-85108898
★昆明校区 0871-5311715
★天津校区 022-27333271

汇众教育游戏校区

★北京中关村校区 010-51651119
★北京北三环校区 010-51288995
★北京公主坟校区 010-63966411
★北京基地 010-59798211
★天津校区 022-27333272
★郑州校区 0371-63979871
★上海浦东校区 021-51309188
★上海徐汇校区 021-64751010
★上海虹口校区 021-65606006
★青岛校区 0532-80778160
★杭州校区 0571-88270079
★长沙校区 0731-4457601
★广州校区 020-87566175
★深圳校区 0755-83346024
★武汉校区 027-87685520
★重庆高新校区 023-68577088
★重庆江北校区 023-63630011
★西安小寨校区 029-85381785
★西安交大校区 029-82666683
★成都校区 028-85586115
★沈阳校区 024-22532885
★无锡校区 4007102989
★济南校区 0531-82399012
★大连校区 0411-85875111



RADEON新旗舰登场
——迪兰恒进RADEON HD4890显卡

■晶合实验室 壹分





HD4890的上市价格仅1699元，的确令人出乎意料，优异的性能和功耗控制使它非常适合高端游戏玩家使用。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：迪兰恒进（Dataland）
上市状态：已上市
售价：1699元
附件：转接头/电源转接线/驱动光盘/说明书等
咨询电话：010-62800098-205
推荐：高端游戏玩家

核心代号为RV790的RADEON HD4890在正式发布前一度被认为是新的HD4900系列的旗舰型号，实际上它只是RV770（RADEON HD4870）的增强版，同属HD4800系列。HD4890采用第二代55nm工艺制造，晶体管集成量比HD4870多了大约300万。根据相关资料，这些新增的晶体管主要用于提高核心的频率、增强稳定性和改良PowerPlay技术等方面，因此在规格上HD4890并无太大变化。

HD4890拥有800个流处理器，支持最新的Direct X10.1及Shader Model4.1规范，并且支持多卡交火和PCI-E 2.0，还提供了第二代UVD高清硬件解码能力，支持MPEG-2 、VC-1、和H.264等高清视频格式的硬件解码，支持运动补偿IDCT，DCT色彩空间转换的功能。公版HD4890的核心/显存频率达到850MHz/3900MHz，比HD4870高出不少，这使它的单精度浮点运算能力超过1.2TFlops。AMD方面的资料显示，HD 4890采用了最新的第二代PowerPlay节电技术，可在空闲时将自动降低核心频率（比HD4870更低），从实际测试来看，HD4890的发热量和功耗控制确实有所提高。

公版HD4870受显存容量的影响（仅512MB），在高负载时性能受到制约，因此HD4890将标配显存容量提升到1GB，依然采用GDDR5规格，显存的默认工作频率为3900MHz，但从颗粒的规格来看，其理论工作频率可高达4000MHz。需要说明的是，AMD方面表示虽然GDDR5制造商之一的奇梦达已于近期宣布破产，但通过和三星等厂商的沟通协作，未来HD4890的GDDR5显存供应不会出现问题。由于核心/显存频率大幅提高，供电电路的变化非常明显，从HD4870的3+2相升级为5+2相方案，并采用了全封闭式磁屏蔽电感和数字控制芯片。

TechPowerUp GPU-Z 0.3.4
Graphics Card | Sensors | Validation

Name	ATI Radeon HD 4800 Series		
GPU	RV790	Revision	N/A
Technology	55 nm	Die Size	282 mm²
Release Date	Apr 02, 2009	Transistors	959M
BIOS Version	VER011.022.001.000.032215		
Device ID	1002 - 9460	Subvendor	ATI (1002)
ROPs	16	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0
Shaders	800 Unified	DirectX Support	10.1 / SM4.1
Pixel Fillrate	13.6 GPixel/s	Texture Fillrate	34.0 GTexel/s
Memory Type	GDDR5	Bus Width	256 Bit
Memory Size	1024 MB	Bandwidth	124.8 GB/s
Driver Version	atiumdag 8.14.10.0655 (Catalyst 9.4) / Vista		
GPU Clock	850 MHz	Memory	975 MHz
Default Clock	850 MHz	Memory	975 MHz
ATI CrossFire	Disabled		

ATI Radeon HD 4800 Series　Close

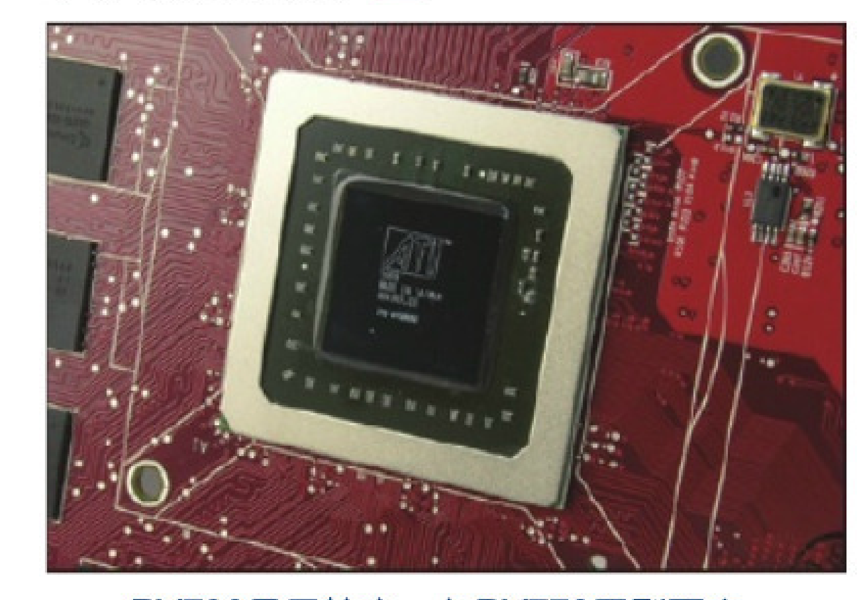
GPU-Z截图

送测产品由迪兰恒进提供，这块显卡的外观与之前的HD4870非常相似，同样采用双插槽设计，巨大的散热器占据了显卡正面几乎全部空间。散热器仍然采用铜底座+铝合金鳍片并搭配热管的设计，因此整卡分量较重。这款产品提供了双DVI+S-Video输出接口，没有提供HDMI输出令人遗憾，这也符合公版卡一贯保守的设计风格。

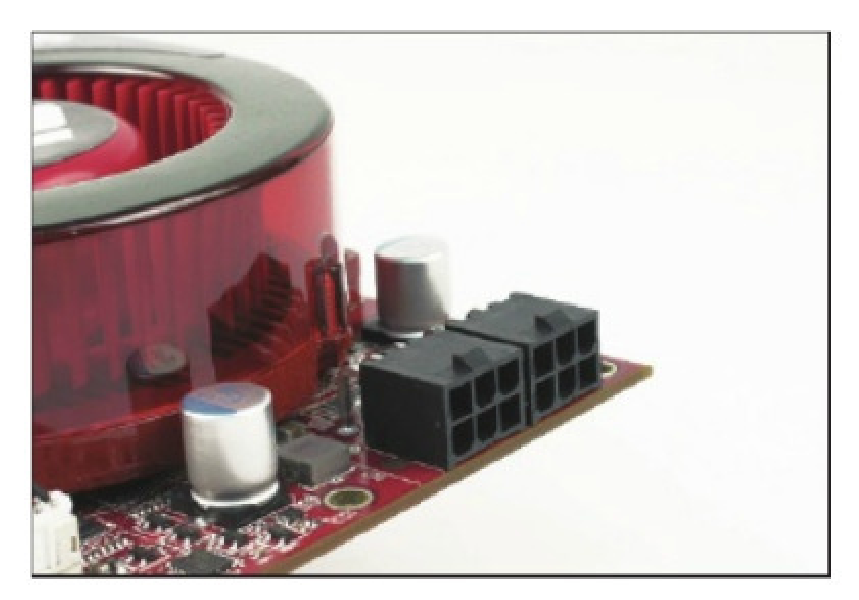
测试平台采用Intel Core2 Quad 9550处理器和华硕P5Q Pro主板（P45芯片组），搭配两条KINGMAX DDR2 1066 1GB内存和希捷酷鱼7200.11 500GB硬盘，操作系统选择了简体中文版Windows Vista Ultimate，利用3DMark Vantage、Crysis和《鬼泣4》来测试其游戏性能。从测试成绩来看，HD4890对处理器的要求较高，Core2 Quad 9550已经无法满足它的需求，因此在3DMark Vantage Performance模式下得分未能突破1万，但在游戏中的表现很好，尤其是高负载时也能提供不错的性能。P

测试成绩一览

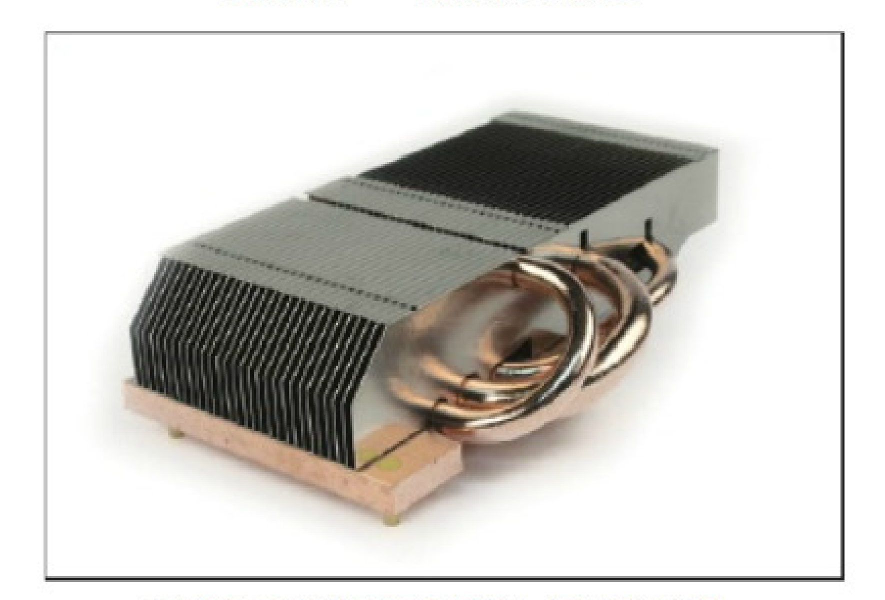
项目	设置	成绩
3DMark Vantage	Performance模式	P9702
	High模式	H8691
CRYSIS	1280×720/VERYHIGH/2×AA	26.27fps
	1600×1200/VERYHIGH/2×AA	23.10fps
	1680×1050/VERYHIGH/2×AA	23.41fps
鬼泣4	1280×720/SUPERHIGH/DX10	157.89fps
	1600×900/SUPERHIGH/DX10	133.92fps
	1600×1200/SUPERHIGH/DX10	120.24fps



RV790显示核心，与RV770区别不大



采用双6Pin辅助供电接口



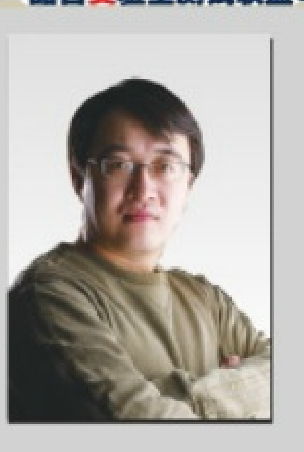
带有热管和纯铜底座的大型散热器



性能出众——索泰GeForce GTX275显卡

■晶合实验室 壹分





这款产品优良的做工和扎实的用料让体现了索泰的研发实力，其性能表现令人满意，功耗控制也不错，值得高端游戏玩家考虑。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：索泰（ZOTAC）
上市状态：已上市
售价：1899元
附件：样品不详
咨询电话：0755-83307560
推荐：高端游戏玩家

GTX275是NVIDIA用于完善自身高端产品线并对抗AMD RADEON HD4890的重头产品，因此在AMD正式推出RV790核心之后立刻推向市场。

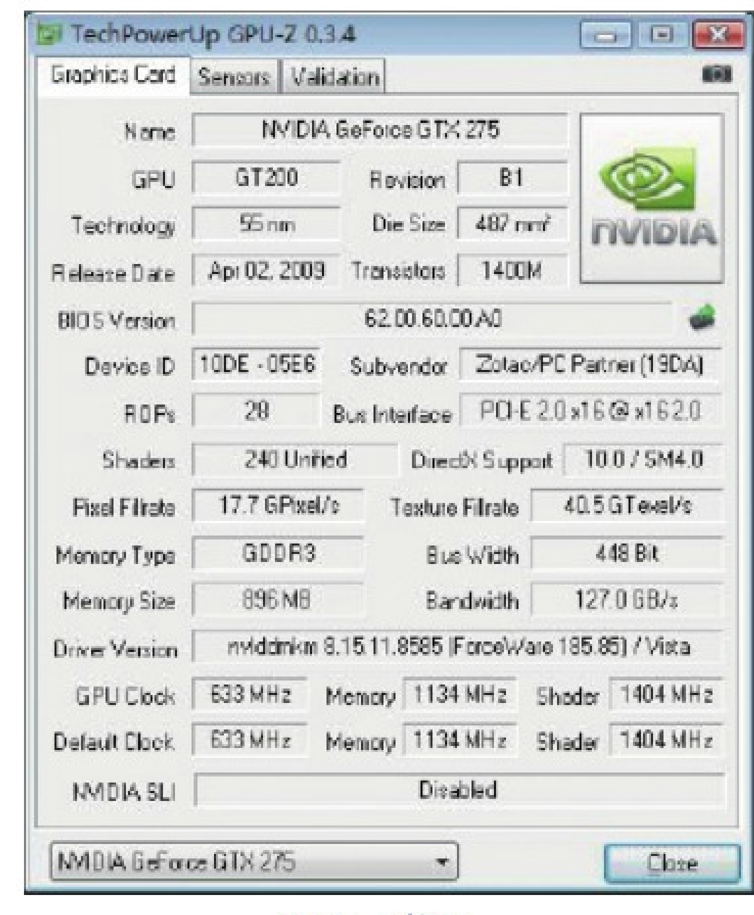
GTX275基于NVIDIA第二代统一构架的GT200B核心，总共拥有18个流处理器阵列，每个阵列内部拥有24个流处理器（超过GTX260的216个），其中每8个为一组构成SIMT，并且共享16kB指令缓存，三组SIMT共享一级缓存。这样的设计有助于执行高度并行化指令，提高显卡在高负载下的处理性能。实际上NVIDIA第二代统一架构的目的正是将图形处理和并行计算整合，形成新的通用型处理器，以便应对诸如媒体编码、数据分析等非图形的计算领域的需求。

GT200B核心内部集成了14亿个晶体管，核心封装面积达到576mm²，搭配896MB GDDR3显存，核心/显存频率提升到633MHz/1134MHz（等效2268MHz），Shader频率达到1404MHz，显存位宽达到448b，都明显高于GTX260。虽然NVIDIA表示不会推出GTX275的公版设计方案，但由于显存等配置未发生根本变化，因此厂商可直接使用GTX260的PCB方案来生产GTX275，这款由索泰生产的GTX275就是这样。

由于NVIDIA不提供公版设计方案，因此能在第一时间推出GTX275的厂家并不多，索泰则一口气发布了标准版和AMP高频版两款产品。送测样品的外观与近来GeForce系列的高端产品相似，双插槽设计，巨大的散热器覆盖了显卡表面，其涡轮风扇还具备温控自动调速功能。散热器底座采用纯铜材质，搭配5条纯铜导热管和大尺寸的铝合金散热鳍片。接口挡板经过镀镍处理，这款产品提供了双DVI+S-Video输出接口，并支持转接HDMI输出，深黄色的接口颇有新鲜感。

这款产品采用三星0.8ns GDDR3显存颗粒，共14颗组成896MB/448b显存规格，默认工作频率高达2268MHz。供电电路集中在PCB右侧，采用6+1相设计，搭配固态电容和贴片式防磁电感，供电部分的用料和做工十分扎实。

性能测试采用与迪兰恒进RADEON HD4890相同的硬件平台和方法，从测试情况来看，这款产品对处理器的依赖程度要小于HD4890，加上PhysX的帮助，因此在低负载测试项目中获得了不错的成绩，而在高负载项目中二者成绩不相上下，甚至出现了罕见的得分相同情况。在功耗控制方面这款产品在满负荷时的功耗略高于HD4890，但得益于优秀的散热器设计，其发热量并不比对手更大。



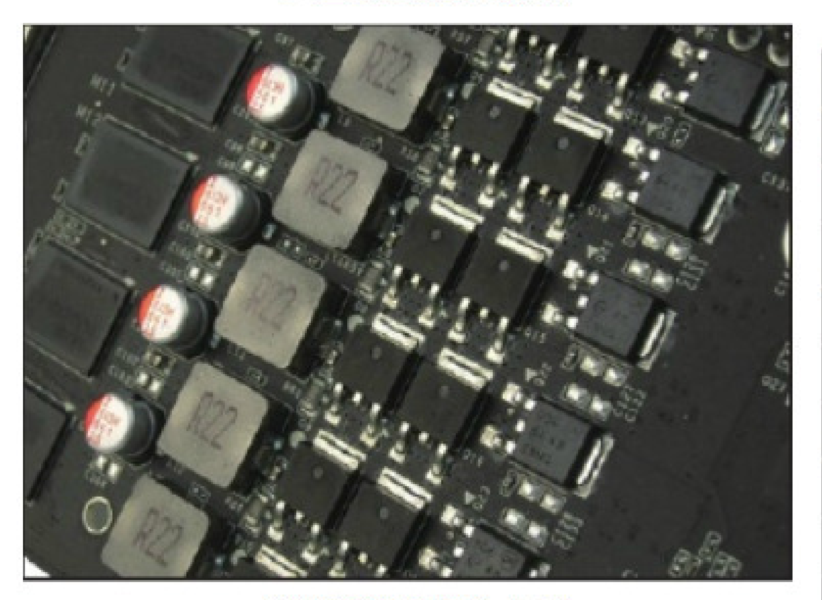
GPU-Z截图



GT200B显示核心

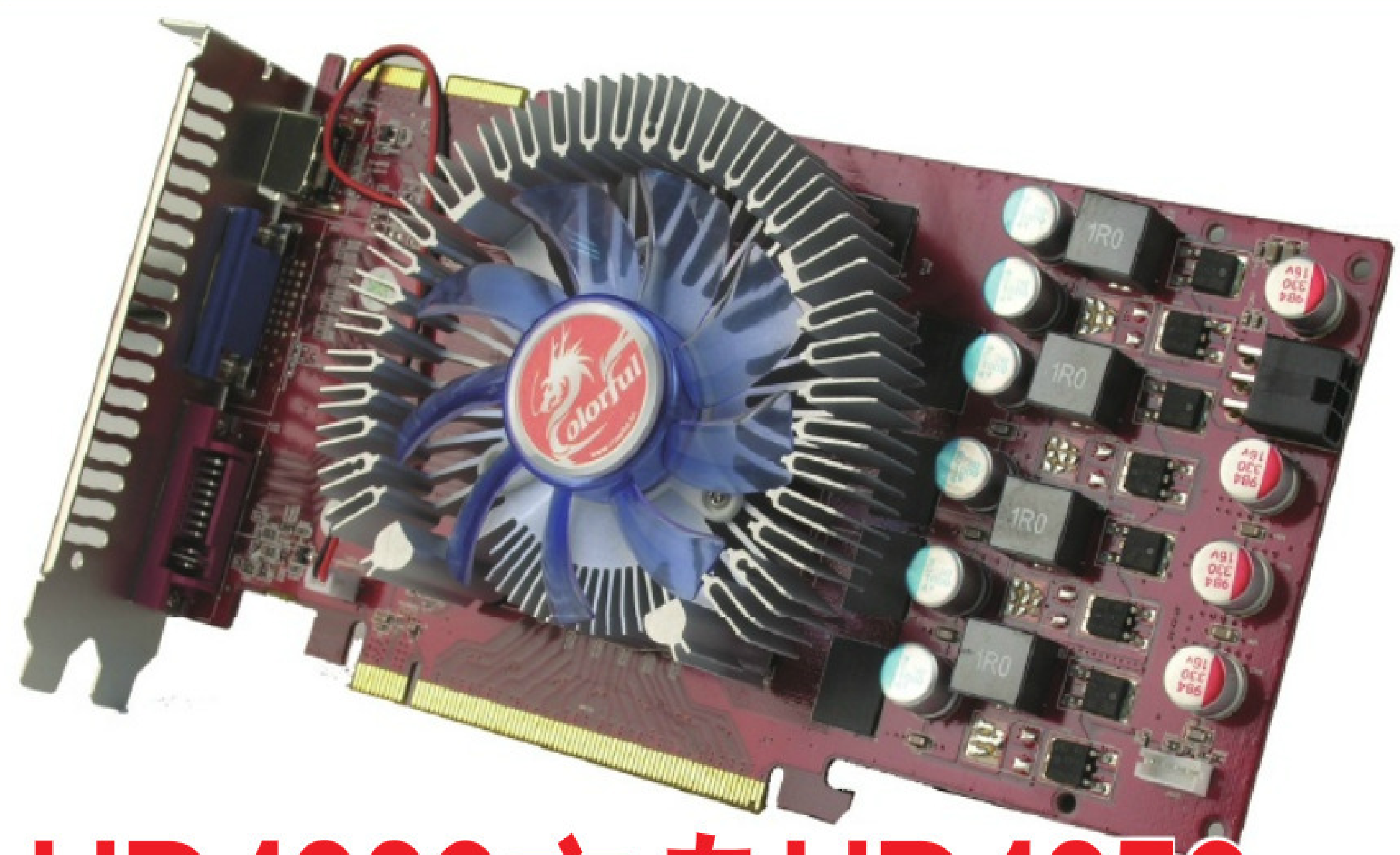


双6Pin辅助供电接口


供电电路用料十足

测试成绩一览

项目	设置	成绩
3DMark Vantage	Performance模式	P13240
	High模式	H8691
CRYSIS	1280×720/VERYHIGH/2×AA	30.66fps
	1600×1200/VERYHIGH/2×AA	23.035fps
	1680×1050/VERYHIGH/2×AA	23.205fps
鬼泣4	1280×720/SUPERHIGH/DX10	199.15fps
	1600×900/SUPERHIGH/DX10	187.01fps
	1600×1200/SUPERHIGH/DX10	167.41fps



HD4830变身HD4850？

——七彩虹镭风4830-GD3 CF黄金版512MB M11显卡

■晶合实验室 壹分





这款产品的做工用料高于标准版的HD4830，达到HD4850的水准，性能表现也令人满意，值得追求性价比的游戏玩家考虑。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商：七彩虹（Colorful）
上市状态：已上市
售价：599元
附件：转接头/电源转接线/驱动光盘/说明书等
咨询电话：400-678-5866
推荐：追求性价比的游戏玩家

通过一些技术手段将中高端CPU或GPU的核心功能屏蔽，以获得对应的中低端产品，对厂商来说已是延续多年的标准手法。这样做的好处不仅在于缩短产品的研发时间，还为生产中因微小瑕疵而无法成为高端产品的芯片找到了出路，为厂商节约大量生产成本，而当生产中的“良品率”提高之后，许多核心就不再是因为存在瑕疵而被屏蔽功能——它们本来都是合格的中高端产品，只是为了产品线的需求而被当做中低端型号出售。



特殊版HD4830的核心编号为215-0669075 D1

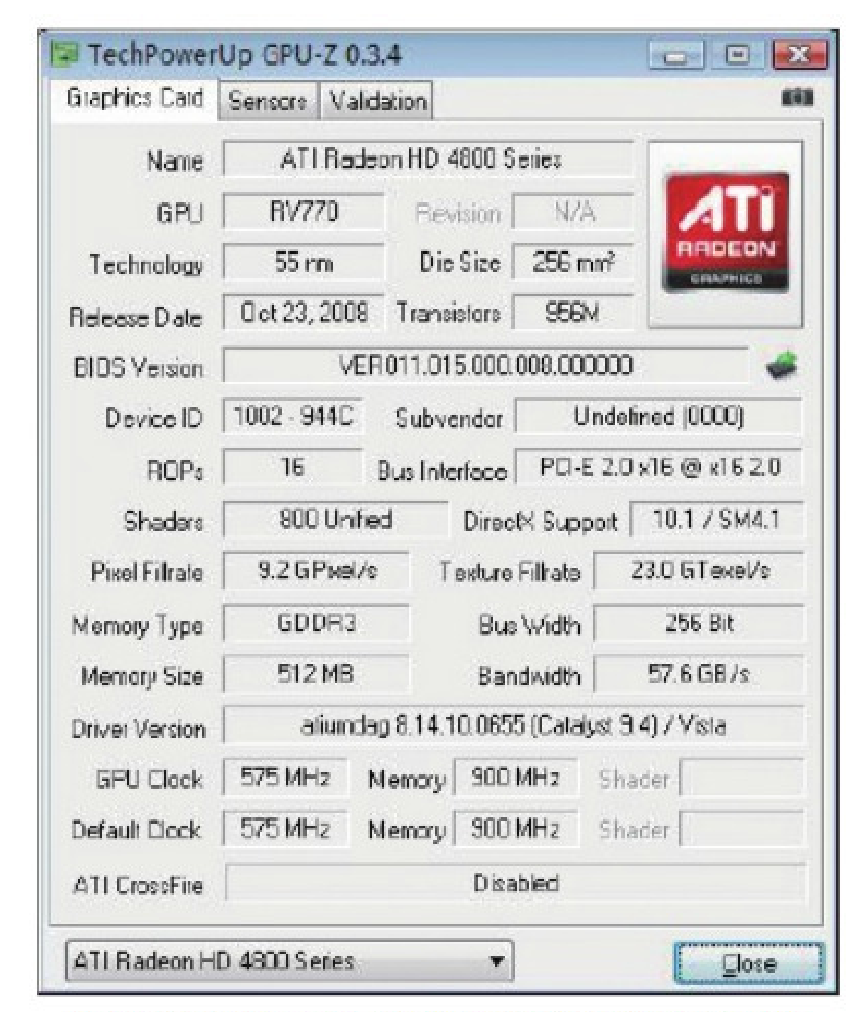


HD4850的核心编号为215-0669065

这也在DIY玩家中定期掀起“改造”或“破解”的热潮，尤其是通过比较安全和简单的软件改造手段将中低端产品改头换面最为流行。从RADEON 9550/9800SE开始，每隔一段时间ATI就会推出一些“天赋异禀”的产品，它们或通过修改电阻变身，或利用破解版的BIOS实现越级。在“动手能力较强”的玩家手中，花500多元买来的中低端显卡能当做千元级的用，而千元级的则有可能摇身一变为当时的顶级产品。

众所周知，RADEON HD4830与HD4850使用相同的核心，只是屏蔽了160个流处理器单元（HD4850拥有800个流处理器单元，HD4830为640个），并降低了核心/显存频率。近期市场中就出现了一批特殊的RADEON HD4830显卡，拥有完整的800个流处理器单元！

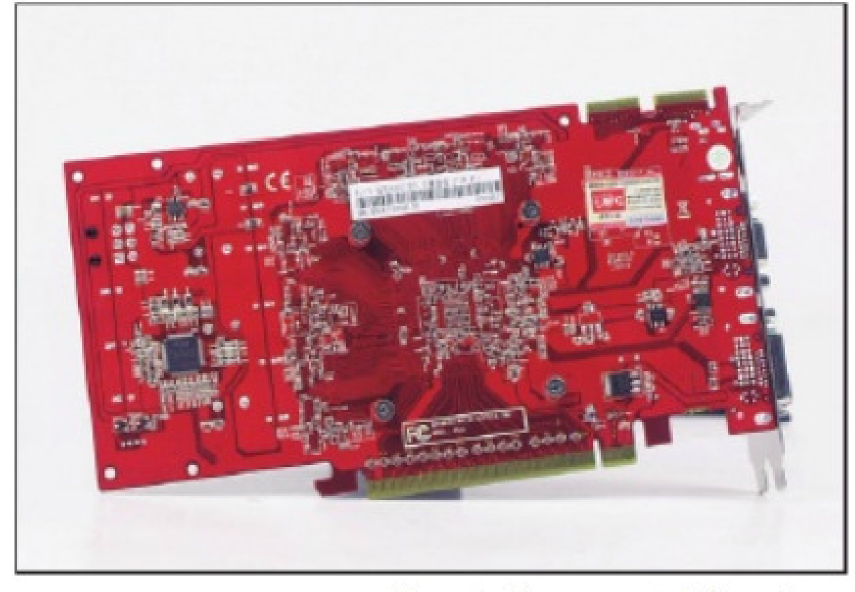
七彩虹送测的新版镭风4830-GD3 CF黄金版512MB M11（下文简称镭风4830）就是这样一款产品，将其安装到测试平台



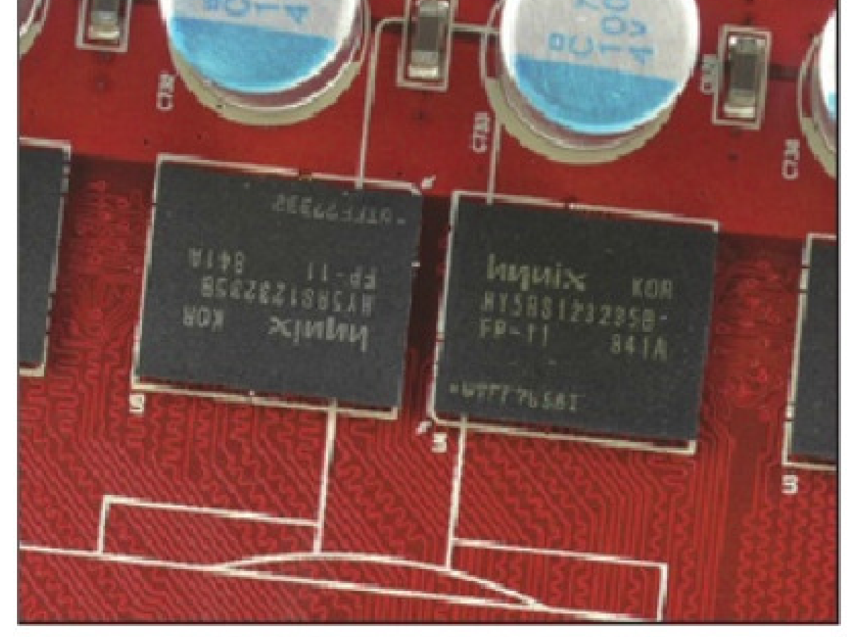
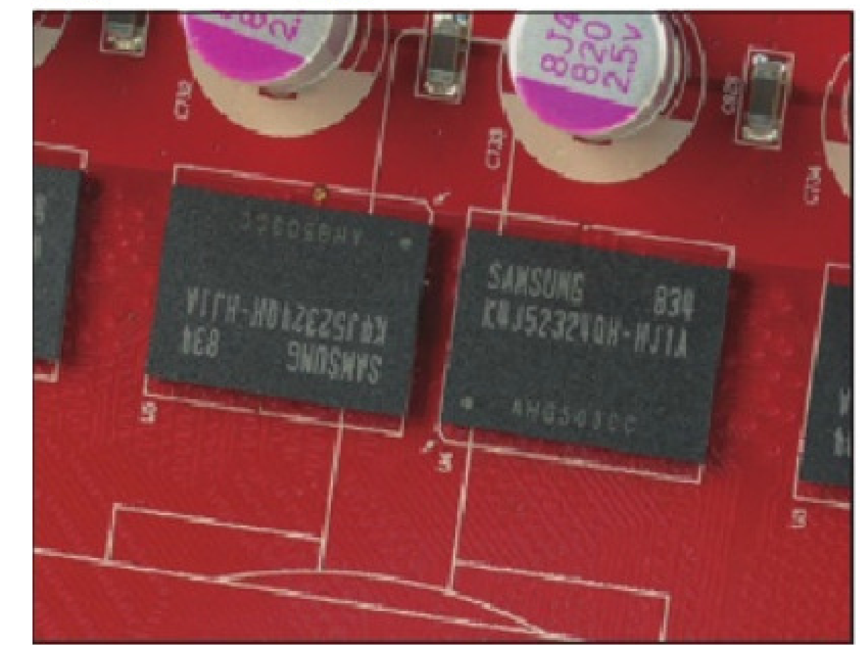
从GPU-Z截图可看到镭风HD4830具备800个流处理器单元

上之后，我们通过最新版的GPU-Z发现它拥有与HD4850相同的800个流处理器单元。究竟是软件误报还是实情如此？若果真拥有800个流处理器单元，那它的性能是否能与HD4850比肩？是否需要特殊的破解手段才能当做HD4850使用？本文将使用一块七彩虹镭风4850-GD3冰封骑士512MB（下文简称镭风4850）进行对比，来验证以上的疑问。

从外观上看，这两块显卡除了散热器造型不同，其他地方基本一致，采用相同的双插槽设计和PCB，并提供了HDMI+VGA+DVI接口。它们在电路设计和用料做工方面也没有明显区别，均采用3+1相供电设计和6pin

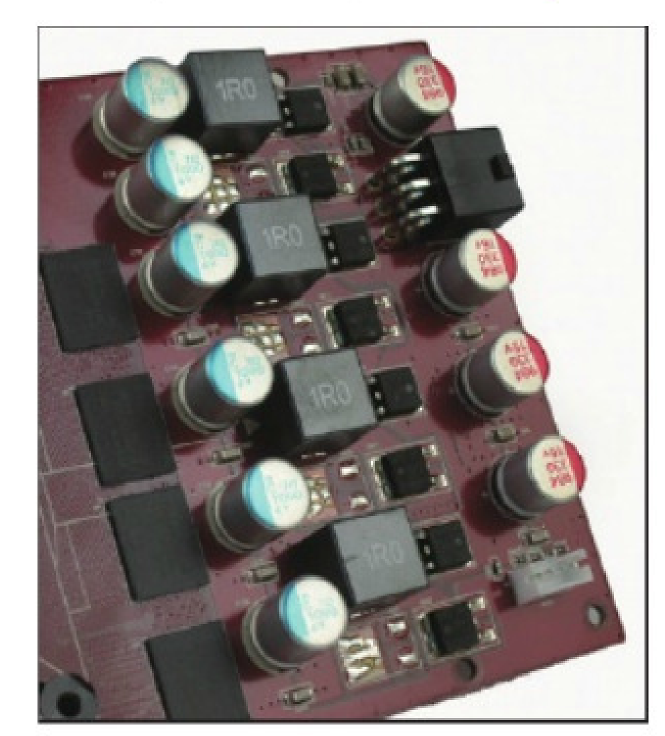
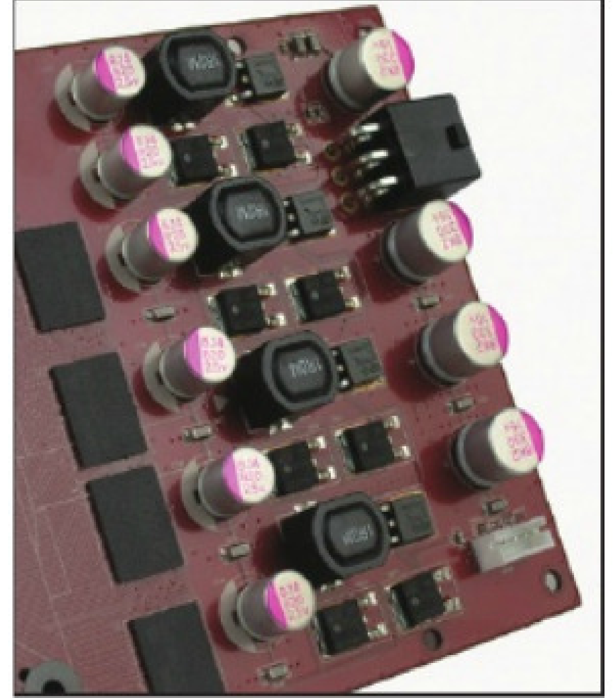



两块显卡的PCB设计完全相同，左为HD4830，右为HD4850


镭风HD4830采用1.1ns Hynix显存颗粒

镭风HD4850采用更好的1.0ns三星显存颗粒

镭风HD4830（左）的供电电路设计与镭风HD4850（右）相近，用料也差不多



镭风HD4830提供HDMI+VGA+DVI输出

辅助供电。

二者的区别主要在核心编号和显存配置上，镭风4830的核心编号为215-0669075 D1（本刊曾测试过的标准版HD4830核心编号为215-0669075），镭风4850的核心编号则为215-0669065；镭风4830采用8颗Hynix 1.1ns GDDR3显存，组成512MB/256b规格，镭风4850则采用8颗奇梦达1.0ns GDDR3显存颗粒组成512MB/256b规格。另外它们的核心/显存频率也有区别，镭风4830的核心/显存频率为575MHz/1800MHz，而镭风4850则达到625MHz/2000MHz。在技术规格方面，它们也完全相同，都采用55nm工艺制造，支持DirectX 10.1、Shader Model 4.1和PCI-E 2.0，内置UVD通用视频解码器，并集成杜比5.1声道声卡，通过HDMI接口可实现音/视频信号同步和同时输出。

在通过GPU-Z进一步检查核心细节时，我们发现相对较旧的8.X版驱动对镭风4830的支持并不完善，在安装过程中无法正确识别显卡型号，安装之后也无法通过GPU-Z查看核心规格（GPU-Z响应极慢且无法提供有效信息），但可顺利完成所有测试项目，我们并未发现旧版驱动对显卡稳定性和性能有明显影响。将驱动升级为最新的9.4版之后，镭风4830可被GPU-Z识别，并显示其核心拥有800个流处理器单元。

性能测试采用Intel Core 2 Quad Q9550处理器，搭配华硕P5Q Pro主板（P45芯片组）、两条KINGMAX DDR2 1066 1GB内存和希捷酷鱼7200.11 500GB硬盘组成测试平台，操作系统选择了简体中文版Windows Vista Ultimate，利用3DMark Vantage、Crysis和《鬼泣4》来测试两块显卡的性能并进行对比。

从测试成绩来看，虽然核心/显存频率落后，但镭风4830的性能与镭风4850非常接近，在3DMark Vantage中落后幅度不大，《鬼泣4》中的差距则更小。在Crysis的测试中，镭风4830甚至取得了轻微领先优势。整体来看，这块拥有800个流处理器单元的镭风4830性能远远超过标准版的HD4830，令人满意。

不过需要强调的是，当我们试图寻找这批特殊版HD4830的来源和购买途径时，无论ATI方面还是各显卡厂商都讳莫如深。我们通过侧面渠道了解到，确实有一批相当数量的特殊版HD4830进入市场，而且几乎各主要品牌都有，不过大部分厂商都只是将其与标准版HD4830一起销售，没有明确的挑选和识别方法。另外由于无法确认ATI是否会持续提供这种特殊版的HD4830核心，因此也很难预料这种情况会在市场中存在多久。

目前来看，在2009年3、4月份出厂的采用512MB显存配置，采用高于标准版本甚至直接使用HD4850电路设计的HD4830产品中，特殊版较多。由于缺乏直接的辨别手段，因此以购买特殊版HD4830为目的的消费行为无疑带有“撞大运”的意味。考虑到产品价格并未因此上涨，即便买到的不是特殊版本，对消费者来说也没有损失。P

测试成绩一览

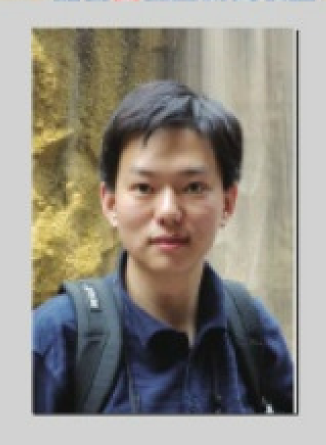
测试项目	设置	镭风4830-GD3 CF黄金版512MB M11	镭风4850-GD3冰封骑士3F 512MB
3DMark Vantage	Performance模式	P6926	P7131
鬼泣4	1280×720/DX10/HIGH	114.6fps	121.6fps
	1600×900/DX10/HIGH	91.85fps	98.97fps
CRYSIS	1280×720/DX10/HIGH	37.825fps	28.24fps
	1680×1050/DX10/HIGH	31.165fps	28.51fps



睿蓝光波
——飞利浦220X1SW液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆





“睿蓝光波”是一项时尚的功能，如果把屏幕保护设为Vista系统自带的“彩带”，在LightFrame蓝光边框的映衬下，时尚典雅的整体效果非常出色。飞利浦220X1拥有简约大方的造型和不错的性能表现，如果价位能更平易近人，应会受到喜爱时尚的用户欢迎。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★☆

厂商：飞利浦（Philips）
上市状态：已上市
售价：1888元
附件：电源线、VGA及DVI连接线（样机）
推荐：注重外观和时尚功能的家庭用户
咨询电话：400-880-0008

2009年4月飞利浦在北京发布了新款的X系列液晶显示器，LightFrame“睿蓝光波”是其最为显著的卖点之一。与大家耳熟能详的飞利浦“流光溢彩”液晶电视相比，它更加简约，仅在工作时显示器边框会发出柔和的蓝光。飞利浦送测的是22英寸的220X1SW，采用传统的16：10屏幕比例，最大分辨率1680×1050。与上一代产品220CW9相比，220X1SW的造型变化不大，仍十分简约。样机为全白色，采用不规则的椭圆形底座，显示器仰角可在-5°～3°之间调整；其正面边框除了下方的Philips Logo外无任何按钮和装饰；电源开关和操控按键均位于右侧边框上，由于未在正面边框对应位置安排按键功能标识，对不熟悉按键的新用户来说稍显不便。220X1SW的外壳为高光珍珠漆面，淡蓝色的正面边框采用了磨砂材质，整体给人柔和舒适的感觉。



背面造型也很简洁大方

按下机身侧面的LightFrame按钮开启“睿蓝光波”，纯白外框会散发出一圈柔和的蓝光。我们可用LightFrame按钮对蓝光亮度进行4级调整（含关闭）。实际体验中，飞利浦设置的柔和蓝光比较舒适，并不会对显示器的日常使用带来明显干扰。

220X1SW点距为0.282mm，拥有5ms响应时间（灰阶2ms）、1000：1的对比度（动态12 000：1）、300cd/m²的亮度和16.7M色彩。它支持飞利浦特有的SmartImage技术，可通过侧面按键快速切换文档处理、图片、娱乐、经济（低功耗）等显示模式。实际体验中，图片模式下色彩饱和度明显增大，而娱乐模式下大大增加了亮度与锐度，此时锐度稍觉高了一些。其菜单里提供了16：10与4：3模式的切换功能，在一些需要传统4：3分辨率的应用（比如较老的游戏）中非常实用。



“睿蓝光波”效果

这款显示器具备VGA模拟+DVI数字信号输入，背面还有一个USB接口。我们用讯景GeForce 8800 GTX显卡的DVI接口连接显示器，Gamma值设为标准的2.2（Gamma设定在目前的家用级LCD产品中并不多见），色温设为6500K，用DisplayMate软件将对比度和亮度调整到最佳状态后开始测试。飞利浦220X1SW的亮度均匀度不错，纯黑背景下屏幕上下边缘有轻微漏光，暗部灰阶过渡很清楚，而高亮部位的灰阶细节相对弱一些；色彩过渡方面，暗部色彩分层较明显，而高亮部位色彩过渡平滑。在256级灰阶测试（0～256）中能看到亮度为7～8的灰块。其三基色还原较好，色彩鲜艳而自然。得益于2ms的灰阶响应时间，在动作电影和赛车游戏中，显示器的延迟表现良好。与多数主流TN面板液晶显示器相似，220X1SW的水平可视角度表现较好，垂直方向的偏色则相对明显一些。

飞利浦220X1SW主要规格

面板规格	22英寸/55.9cm
最大分辨率	1680×1050
亮度	300cd/m²（典型）
对比度	1000：1（典型）/12 000：1（动态）
可视角度	160°/160°（水平/垂直，CR>10）
显示色彩	16.7M，支持sRGB模式



实用主义
——华硕VH242H液晶显示器

■晶合实验室 Red

随着普通消费者对于高清需求的日渐增长，大尺寸液晶显示器无疑成为消费者的首选，众多厂商也看准市场推出了相应产品，华硕推出的VH242H具有24英寸屏幕（实际可视面积23.6英寸），屏幕比例为16：9，点距0.272mm，1000：1对比度（动态20 000：1），亮度300cd/m²，同屏发色数16.7M，支持1920×1080的全分辨率，黑白响应时间为5ms，尺寸562mm×416mm×220mm，标称可视角度为水平170°，垂直160°，俯仰角度为-5°～20°，最高功耗55W，待机模式下2W，重约5.8kg。该产品采用SPLENDID智能靓彩技术，提供了五种情景模式，分别针对风景、影院、游戏、夜景及标准影像，此外还有三种肤色模式，可分别呈现黄、红及自然色调，以提升图像中人体皮肤的质感，情景模式的切换可通过功能按键快速完成，在使用中较方便。在质保方面华硕提供三年质保和一年无亮点承诺。

送测样机外观为黑色，整体设计如以往"VH"系列一样中规中矩，圆形底座与正面外壳的材质均为经过抛光处理的工程塑料，给人的感觉较高档但容易留下指纹，灰尘也会在这种表面上显得格外明显，需经常擦拭。产品正面设计简洁，显示屏右下方是一字排开的控制按键，按键手感一般但按键标识一目了然，不过浅灰色的按键标识在周围光线较暗的情况下很难分辨，电源按键也单独用橘黄色与其他按键区分，电源按键旁的蓝色LED灯指示电源的接通情况。机身侧面采用弧线过度，与正面的衔接处有花纹装饰，不会显得很呆板。

机身背面没有特别出彩的设计，朴实的风格给人较为稳重的感觉，在接口方面配备了VGA、DVI、HDMI（支持HDCP协议）、3.5mm耳机接口、音频输入以及SPDIF输出接口，另外还内置一对立体声扬声器（RMS 2W×2）。背面中间是壁挂孔和华硕的Logo，散热孔分部在顶端和下部，由于考虑到该机也许会在办公或公共场所使用，左下角配备了防盗锁孔。

在测试中发现，VH242H的三原色还原较好，颜色艳丽，屏幕亮度均匀，灰度测试下颜色过渡自然，对于高清图片的暗部细节表现较好，但锐度一般。该产品的漏光控制较好，没有明显的漏光现象，仅在屏幕上下两边有轻微的漏光。受TN面板的限制，这款产品的水平/垂直可视角度虽然标称达到170°/160°，但实际使用中大于160°/150°时还是存在偏色问题。P

华硕VH242H主要规格	
面板规格	23.6英寸/59.9cm
最大分辨率	1920×1080
显示面积	531×298mm
亮度	300cd/m²（典型）
对比度	1000：1（典型）/20 000：1（动态）
可视角度	170°/160°（水平/垂直，CR>10）
显示色彩	16.7M，支持sRGB模式





对于一般玩家，5ms的响应速度可以应付绝大多数游戏，考虑到其配备了HDMI接口，虽然价格略高但还可以接受，不过可惜的是该机没有附带HDMI线。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：1799元
附件：VGA线/音源接线/电源线/应用程序光盘
咨询电话：800-820-6655
推荐：主流用户和游戏玩家



这款产品提供了HDMI接口


机身侧面轮廓



控制按键

上网本的白银时代？

■北京 江轲遥 冰河

2009年1月7日，国家工业和信息化部为中国移动、中国电信和中国联通发放3张第三代移动通信（3G）牌照，此举标志着中国移动通信系统正式进入3G通讯时代。3G的到来，不仅仅意味着我们能拥有更便捷的移动通讯，随之而来的移动互联网才是背后更让人眼睛发亮的东西。从3月3G开通，到4月份三家移动通信运营商的宽带投入进一步扩大。四五月份，3G上网本在全国一线城市全面热卖。一切的景象似乎都预示着3G移动宽带的到来。作为移动宽带互联网的基础平台应用，价廉易用的上网本似乎一下就迎来了春天，有人甚至信心满满地认为，3G的全面应用将推动上网本的普及，并促进整个上网本产业走向“白银时代”。一副中国的经济危机就依靠它解决的架势。

春天迟早会来，经济危机也一定会过去，但是3G上网本是不是我们的救星，这并不是一个可以轻易确认的事实。

3G和上网本的“那些花儿”

在讨论3G上网本究竟会不会成为救世主之前，我们有必要先来了解一下，什么是3G、3G有什么应用以及3G上网本。3G是英文“3rd Generation”的缩写，即“第三代移动通信技术”。无线通信标准正式诞生于1995年，当时第一代数字手机（1G）只能语音通话，中国人手里砖头一样的大哥大由此成为身份和地位的象征。1996到1997年出现的第二代数字手机（2G），增加了接收数据功能，可接收电子邮件或浏览网页。3G在传输声音和数据的基础上，还能处理图像、音乐、视频流等多种媒体格式，提供包括网页浏览、电话会议、电子商务等多种服务。正是这样的应用，让3G成为移动互联网的事实标准。同时，移动终端的发展也趋向于多功能和可操作化，为3G在上网本上的应用，奠定了基础。

3G传输性能远远超过前两代通信标准。3G开发初期提出，在室内、室外和行车的环境中分别支持至少2Mbps（兆比特/每秒，换算为256kB/s）、384kbps（千比特/每秒，换算为48kB/s）及144kbps（18kB/s）的传输速度。对于以往的2G应用而言，的确是飞一般的提升。

目前国际上3G有3种制式：欧洲的WCDMA（宽频分码多重存取）、美国的CDMA2000（多载波分复用扩频调制）和中国提出的TD-SCDMA（时分同步码分多址接入）。其中WCDMA标准起源于欧洲和日本，该系统在现有的GSM网络上进行使用，系统提供商可轻易实现过渡。CDMA2000是由美国高通北美公司为主导提出的，由于建设成本相对低廉，主要支持者包括日本、韩国、北美等国家和地区。TD-SCDMA标准是由中国第一次提出，而且TD-SCDMA已正式成为全球3G标准之一。



亲切的葛优能否引导民众顺利进入3G互联时代？这不好说

尽管3G技术从2000年就已开始应用，但在中国却经历了漫长的等待。2005年12月19日，当时的信息产业部副部长奚国华在中国电信集团公司2006年度工作会议上，公开表态“中国发放3G牌照的时机已到”。但2006年4月，在海南博鳌亚洲论坛会间，信息产业部副部长娄勤俭对“3G牌照什么时候发放”的问题，又明确答复“没有时间表”。当时娄勤俭表示，3G牌照发放要企业根据自身的发展和市场需求进行选择。直到2009年1月7日，3张3G牌照名花有主，3G在中国才第一次落实到了应用层面上。

而这个时候，中国的Internet数据业务已经不断升温，在宽带固定接入解决方案（HDSL、ADSL、VDSL）趋于成熟的背景下，3G移动通信开始在宽带接入和数据传输的终端表现上衍生出新的产品，那就是3G上网本。

3G上网本并不是什么新鲜玩意儿，它和目前大热的上网本相比，区别是增加了内置移动上网模块及移动通信数据卡（USIM卡），可直接接入3G移动宽带网络，实现移动上网。由于上网本本身已内置基于802.11协议的无线上网模块，因此可在固定无线路由和3G移动网络之间自由切换，在上网选择上具有更大的便利性，随走随用，就像手机一样方便。而3G信号的传输，只需要通过移动通信运营商的手机信号基站完成，因此无论在哪里，只要有手机信号覆盖的地方，就能用3G上网本上网。

有意思的是，在上网本普及两年之后，3G应用率先“空降”到这个被称为“玩具”的产品上。“可以随时随地上网”的宣传，吸引了无数用户去追捧3G上网本。各大IT厂商也纷纷推出自己的3G上网本产品，一时间你方唱罢我登场，让人眼花缭乱。但USIM卡如何使用、上网资费怎么界定、实际产品效果怎样，移动通信运营商方面却一直讳莫如深。

直到2009年4月11日，海尔电脑与国美电器达成战略合作，在广州主要门店首销为中国移动定制的TD上网本海尔开心G3 X105，3G上网本才正式以现货方式面向广大消费者。当天广州国美商城明示消费者，海尔该款产品“补贴2100元，是目前中国移动给予的最高额度”，又打出了“688元买回家”的宣传口号。总价3288元的费用中，包含价值500元的内置TD/EDGE双模卡、1500元的电脑上网费和600元的手机话费。据多家网络媒体报道，2100元的“大便宜”让消费者蜂拥而至，200多台海尔G3 X105被一抢而空，国美不得不将剩余的购买需求转入订单状态。我们也就此向广州的朋友求证此消息，得到的回答是“属实，就在天河维多利商城，同时还有戴尔3G本出售，但现货非常少。”

大动作还在后面，4月15日，“无线精彩，G3引领”为主题的中国移动G3笔记本发布暨合作伙伴加盟仪式在北京世贸天阶举行。中国移动与联想、戴尔、惠普、海尔、清华同方、方正等17家国内外PC厂商展开深度合作，推出29款中国移动定制的TD-SCDMA上网本。这也是历史上首次国内运营商与PC厂商的大规模合作，此情此景让人咋舌。作为中国第一电信服务品牌的中国移动，终于要出手了么？



中国电信的3G标识，充满了热烈和激情



688元的上网本？莫非是山寨出品？错，目前山寨怕还是玩不起这个时髦

值得耐人寻味的是，与上网本轰轰烈烈的市场合作和推广相比，理应同样迈入春天的3G手机厂商却应者寥寥。3G手机虽有上市，却只是零敲碎打的一些消息，根本无法与3G上网本的风头相提并论。随着3G上网本陆续在深圳、上海、北京等一线城市热卖，3G移动业务也得到了更多的关注。中国移动、中国电信、中国联通纷纷推出各自的移动上网资费标准，以吸引用户。这样一来，成了上网本推动着3G，而不是3G推动着上网本在快速前进。

势成燎原：3G上网本的现在和将来



微星的上网本产品，是比较早与用户见面的代表

目前，在3G移动终端方面，笔记本远远走在手机前面。中国移动G3笔记本发布会当天，17家IT厂商一口气推出了29款产品，这还没有把浩浩荡荡的中国“山寨上网本”大军计算在内。3G牌照的发放，使中国移动通信市场“三分天下”。但业务内容上，三家移动通信运营商都不约而同地打起了“上网牌”——事实也是如此，说到在线视频、在线聊天这些网络应用的主要项目，除了更强的移动性，其他方面3G手机明显不是上网本的对手。

中国电信的移动宽带业务“天翼”（基于WCDMA制式），在北京国贸商业区、中关村电脑城和望京三个区域的业务促销点，摆放的都是笔记本电脑，有3G上网本，也有外接3G模块的普通笔记本。部分营业员甚至身先士卒，在诸多咨询的人面前和朋友视频对话、传文件，以彰显移动宽带上网的稳定和快速。中国联通的3G业务虽然“发声”最晚，但推广计划比谁都要强势。4月28日，中国联合网络通信集团公司在北京发布全新业务品牌——“沃”，标志中国联通正式进军3G业务。首批业务包括手机视频、手机上网、手机音乐、手机电视、手机搜索五大亮点。随后，“沃”的广告在电视节目里铺天盖地，但说到应用终端，依然是精挑细选的定制上网本。

让人吃惊的是，以往无论笔记本还是手机，最惧怕的就是“者名（嗯，没错，不是著名）”的山寨。山寨产品之横行，已到了IT厂商无法容忍却又无可奈何的程度。坊间流传着《笑傲江湖》修改而来的台词：“你（意指IT厂商）得罪消费者不要紧，但你不能得罪山寨，山寨要杀你灭你，消费者也没有办法。”搞笑归搞笑，山寨产品的技术和模仿能力、渠道流通能力，实是深不可测。但在3G上网本这一领域，在3G发展初期，山寨产品明显无能为力——没有运营商的上网补贴，山寨3G上网本根本卖不动；而除了国美苏宁这样的3C卖场外，其他专卖店也无法出售带补贴的3G上网本产品。当下的行业表现，对渠道商、移动通信运营商、生产商来说，形成了非常健康的三赢，卖场火爆、产品脱销、3G的知名度也与日俱增，运营商只需要很小的投入，就可以得到可观的回报。按照某位资深人士的说法：“改几个数字就能让大把大把的消费者拼命向里面钻，还有联想、海尔、戴尔、同方这样的公司在拼命地扩大‘3G’影响，运营商真的是赚大发了。”



3G生活仿佛触手可及，不过根据我们的经验，广告距离现实至少有2年的差距

诚如所言，目前为移动通信运营商做广告的，正是那一台台印着“3G”Logo标识的上网本，为3G整体业务的发展作出了不可估量的贡献。就算没有3G，上网本市场也在成熟而有序地发展，“自己玩自己的一套”。市场研究公司IDC在5月8日表示，2009年第一季度，全球上网本出货量约450万台，较去年同期增长近7倍。该季度上网本出货量约占整体PC市场出货量的8%，上网本的“疯狂成长”远没有结束。

由于瞄准了单一应用的细分市场，无需编辑大型软件、玩主流3D游戏或从事高级办公操作，上网本价格低廉、便携性强的特点发挥得淋漓尽致，得到了更多的普及型用户的欢迎。英特尔开发的“凌动”处理器套件，CPU功耗最低仅2.5W，加上自家的集成显卡，已被证实可以玩《魔兽争霸III》，应付视频聊天和流媒体观看等日常操作更是绰绰有余。2008年美国IDF秋季论坛上，英特尔发布了首款双核ATOM 330处理器，这意味着将来上网本同样可以使用低功耗双核处理器。

技术的发展给上网本带来的好处不仅英特尔一家，威盛的VIA Nano平台在性能表现上，已经超过了现有的“凌动”。更惊人的是，NVIDIA这个图形大厂的ION平台具备强劲的集成图形芯片技术，目前虽然暂时未在上网本领域普及，但已经能实现高清播放——而且是1080P的全高清解码！

有那么一天，一台8～11英寸的3G上网本产品，有双核CPU的配置，能实现1080P高清解码，加上SSD硬盘，操作系统是最新的Windows 7，大家千万不要惊讶。这不是3G带来的催化效应，而是上网本技术进步带来的聚变。就算是现在的上网本配置，装上Windows 7后合理配置，也同样有可能表现良好。无论软件和硬件上，上网本都有着合理、详细的路线图。3G基本不必担心上网本会“中途消失”。因此从市场表现、产品成熟度和销量上，IT厂商都以自己的信誉和力量，带动3G业务向前推广。要担心和顾虑的，可能更应该是手机厂商自己。国外不敢说，但在中国，3G上网本的表现，至少比黑莓、iPhone、多普达和Google的产品都要好得多，可能从一出生起，3G在中国就注定了要“勇者先行”。

火线推销：3G上网本厂商的卖力与吆喝

为什么在3G的发展上，移动通信运营商会首先倾向于IT厂商，而不是手机厂商？可靠的答案是：2008年，中国手机用户已经达到6.41亿，在原有应用和市场已经基本饱和，没有明确市场应用出现之前，要立刻从这些稳定的用户群中发掘出3G手机的增长点来，无疑是不现实的。因此，IT厂商率先走上一线，在销售产品的同时，也承担起为运营商裂土封侯的“义务”。

4月份的3G上网本热销，显然刺激到了渠道商。4月28日，广州国美再与联想、海尔、戴尔和清华同方等7家电脑厂家签订75 000台的3G上网本采购订单。广州国美总经理高集群在接受媒体采访时指出，TD上网本折算下来的净机价格比品牌上网本零售价便宜50%，比绝大部分山寨上网本也便宜30%，这对普通消费者绝对有吸引力。加上主流渠道销售的3G上网本还免除了对售后服务的顾虑，这是山寨上网本的致命伤。





戴尔的迷你上网本产品，是性价比不错的代表

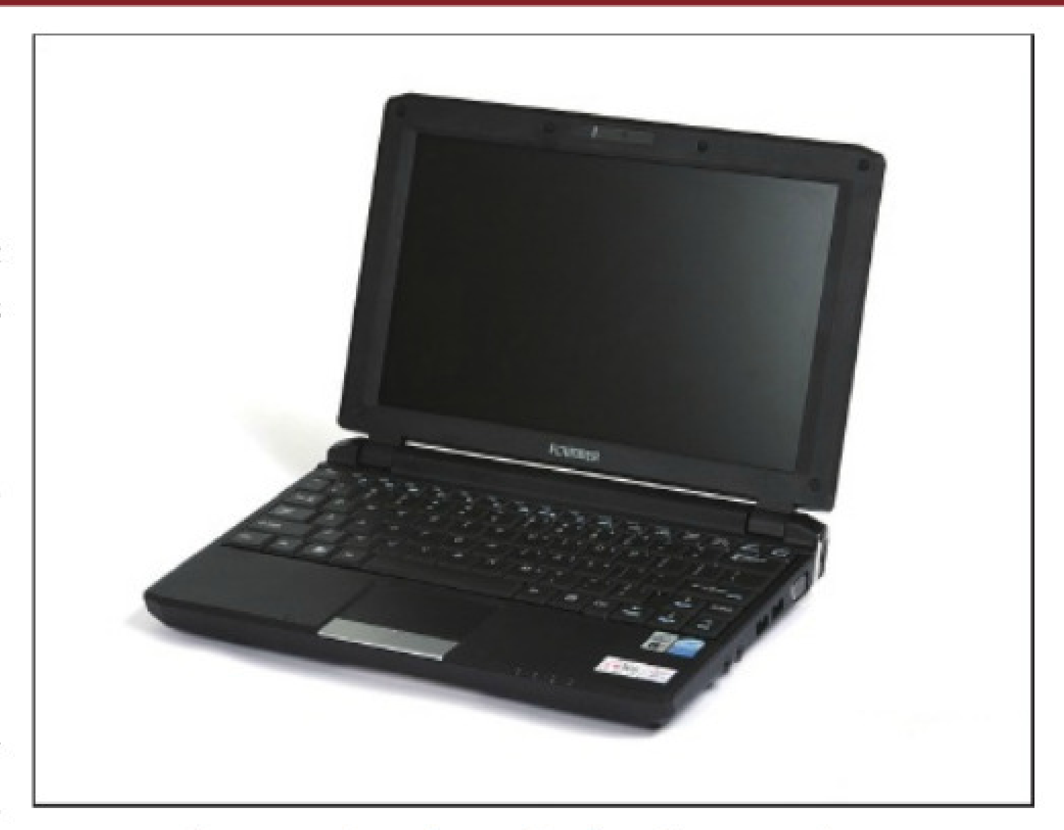
为什么3G上网本在“拓荒期”会取得如此惊人的成绩？而这样的良好态势，能否一直延续下去呢？我们先后与国内几家主要厂商进行了沟通。海尔电脑笔记本产品部副总经理张涵认为，目前3G上网本领域，无论国际还是国内，所有厂商都在同一起跑线上，不存在谁家独自坐大的情况，在产品研发和技术投入上，人人都倾尽全力，所以初期肯定是百花齐放的格局。但对中期的发展，张涵始终保持着非常谨慎的态度。在他看来，3G当下的确带来了机遇，但应用上的不成熟也是事实；3G产业发展的长期性，考验着上网本厂商的规划、研发和投入力度，对厂家的同步创新能力、技术向产品转化的时间周期，也提出了更高的要求。“在这个‘耐力赛’当中，跑到中程才能知道谁有可能掉队。”

联想3G业务发展总监李字强对于上网本的普及程度也抱有很大希望，他直言，3G肯定是一个非常好的契机。李字强对目前运营商的补贴表示支持，在他看来，运营商的补贴短期内会持续存在，并且随着数据业务的比重下降，服务项目的增多，优惠将越来越合理，上网本的附加价值也会越来越高。作为最主要的移动终端，3G手机的壮大肯定会对3G上网本的将来产生直接影响，这个问题让所有IT从业者忧虑。在3G上网本广泛普及的基础上，用户的传统使用习惯很有可能改变（只是“有可能”）。因为近期带补贴的3G上网本比很多高端3G手机都便宜，应用范围也更大，更何况现在的3G手机上网，性能远不是上网本的对手。因此对于大部分用户，与其更换手机去适应3G，倒不如添置上网本来得有效。带上网补贴的3G上网本还是目前唯一摆脱了“红海”竞争的产品，随着技术的更新，产品价格还会往下降，目前山寨产品无法进入这个领域，但终究会进来。那个时候，受害的首先是渠道，其

次就是生产商。

毋须讳言，从10年前手机开始平民化至今，用户更换手机已经成了一种消费习惯，但要像更换手机那样去更换笔记本，却是一个陌生概念。目前的定制机型，都只针对一种制式的入网标准，要更换制式，除了更换USIM卡之外，还要更换上网本，这对于消费者来说，依然不能接受——毕竟不是谁都具备“玩三天然后卖二手”的时尚理念。因此山寨产品，很有可能在“双模双待”概念上形成突破。

对这个问题，张涵肯定了“多模式3G本”的存在，认为多模式产品一定会有它的分众市场。但张涵预测，多模式产品很难得到运营商的支持。多模式的存在意味着用户忠诚度的下降，而且不利于补贴和优惠政策的实施。“就像索尼的VAIO P一样，有固定的用户群体，但肯定不会很大。”


方正E100上网本，看上去严谨多于灵动

对现阶段3G上网本与3G手机形成的对比，我们还与中国移动深度合作伙伴之一的某国内IT大厂高层进行了随访，这位不愿意透露姓名的高层认为，随着手机厂商对国内3G市场的重视程度上升，肯定会在产品竞争上有所改变。该高层人士将手机与上网本、上网本与上网本之间的竞争形象地称为“内忧外患”。在移动宽带业务成熟之后，3G上网本和3G手机将同时面临争取“稳定型2G用户”的问题。这一块的市场份额最大，但竞争也最激烈。由于上网本在整体设计上的难度，以及整体用料和做工的复杂性，使得产品生命周期相对长，款式不会像手机那样繁多；而手机的市场已经足够大，制造成本也足够低，当手机的产品线极大丰富之后，用户的消费习惯将左右他们的购买选择，上网本可能会面临非常严峻的挑战。“这个时候产品的绝对性能和差异化，就是最大的卖点。”

事实上，就在5月10日，三星电子专务、无线事业部大中华区高级副总裁卢基学也曾对外界透露，近期三星将向中国市场推出15款3G手机，分别支持中国三大运营商的各种3G服务。在3G上网本美了4个月之后，手机厂商终于放下架子，开始涌进这片“不毛之地”明火执仗地争夺市场份额。而囿于目前移动宽带业务的单一性，以及资费标准的限制，在未来5个月内，3G上网本的“男猪脚”地位，基本不会有太大的改变。

在用户群的争夺上，张涵则表达了不一样的看法：“金融危机、经济衰退的大前提下，运营商也在竭尽全力寻找新的增长点。3G最核心的应用，其实还是在数据业务，语音业务市场占有率现在看还是偏低。欧洲的3G业务相对中国已经很成熟了，但2G语音通话的用户依然占多数。将来最有可能出现的就是2G和3G应用并存的情况，也就是运营商所希望看到的，数据业务在3G方面有着强劲增长的可能。和手机相比，上网本的数据流量、使用效果都更健康、更合理。”

2009年是真正意义上的中国3G元年，三大运营商同时上马3G项目，而且都是定制机型，让IT生产商“三线”同时支持，未免有点“强迫消费”的意味。在这一点上，联想和海尔双方都表示，“已经有心理准备”。两个厂商都是成立了专门的项目组和研发团队，保证每家运营商至少一款机器。李字强表示，联想本身，从人力和财力上，已经做好了应对3G上网本长期规划的准备。加之对于所有的竞争对手，联想还有一张王牌没有打出来，那就是笔记本的传奇——ThinkPad。


海尔X105也许能实现海尔一直以来进军互联网的梦想

关于ThinkPad要做上网本的传闻，已经不再新鲜，连苹果这样的“艺术大师”，都能出尔反尔，为什么ThinkPad就不能做上网本呢？可以预见的是，如果ThinkPad和苹果双双出手，那么上网本的市场就会被彻底细分。前有索尼VAIO P，后有一黑一白两个帝王级品牌，价格战是在所难免。

在真正刺刀见红的竞争到来之前，抢占市场份额是非常关键的。李宇强向我们介绍，联想已经正式推出昭阳M10w、ideapad Y450、昭阳K43等3款3G笔记本新品，可衍生出20种不同配置，其中昭阳M10w是TD定制机型、M10是联通定制机型。海尔张涵介绍，除了正在销售的开心G3 X105外，TD机型还有X200；电信方面，则是已经有现货的X108。对于后续产品开发，海尔也有着清晰而循序渐进的中长期计划。两个品牌的产品已经在全国十几个一线城市开卖，原因很简单——“哪里有国美苏宁，哪里就有3G上网本”。

关于3G上网本是否能对整个3G业务形成足够的推动力，无论联想还是海尔，都承认“目前来看无法做到”。毕竟产品只是这个产业链上的一环，得到了运营商的支持，只是市场开拓的一小部分而已。无线服务产品提供商，在3G这台大戏中，也扮演着举足轻重的角色。说到服务提供商，就不得不提到腾讯。这个小企鹅身边捆绑的东西，已经越来越多，从聊天工具、音乐、游戏到B2B消费，再到门户站和多媒体视频播放，应有尽有，“一站式服务”将是腾讯的终极目标，上网本将是最好的工具——《跑跑卡丁车》这样的游戏，手机就无能为力了。

不仅移动通信运营商本身，就连IT厂商也需要更多的数据产品支持，才能凸显出3G上网本的魅力所在。不少前卫的用户甚至希望上网本能够玩《魔兽世界》，这可是要了当下所有上网本老命的游戏。话又说回来，有了游戏和娱乐服务，那便如何？你的上网资费是多少？

资费的诱惑：3G的看得见与吃不着

三家移动通信运营商当中，数据实测表现最好的当属中国联通。根据搜狐数码4月28日的相关测试报道：“我们用3G上网本下载搜狗输入法，最高速度可达485kB/s，平均速度220kB/s，表现相当出色。”这个测试结果虽然与WCDMA的理论最高速度14.4Mbps还有很大差距。但已经比电信和移动表现要好。联通第一期规划中，WCDMA网络建设的城市有55座，整体推进比较稳健。联通3G上网本在试商用期间将推出三大套餐，分别为150元/月包3GB流量、200元/月包5GB流量、300元/月包10GB流量，超出部分按照0.1元/MB收取。上网费全都是800元封顶，超过30GB流量后将自动关闭上网功能，次月自动恢复。

对于如此强大的实测网速来说，3GB的流量不过是杯水车薪。奉劝运营商一句，不要把所有3G上网用户都当成看网页听歌的手机网民。谁愿意放着个京津唐高速路不走，走G10X国道？看看现在用户都下载些什么吧。BD版的《变形金刚》25GB、HDTV的《金刚》23GB……估计不超过72小时，用户桌面就会出现“您的下载流量已经超标”字样了。一方面，800元封顶，标榜做人厚道；一方面，30GB流量限制，摆明了“资源有限，请谨慎使用”的态度，实在让人唏嘘。

中国移动随e行G3无线上网是按照流量计费，套餐门槛也较低。以北京移动为例，3G上网套餐为5元/月包30MB、20元包150MB、50元包500MB、100元包2GB、200元包5GB、300元包10GB，超出部分按0.01元/kB收取。如果一次性预付600元或900元，就可以花1元购买一张TD上网卡，再以每月50元的形式返还。明眼人一看就知道不是合理的3G上网本资费标准。要知道光打开新浪网页就要消耗最少5MB的流量，而且用户还基本什么都没做，只是开了个网页而已。另外，超出部分也是“杀人”的价格：如果超过1MB=1024kB，费用是10.24元，你没看错，就是10.24元。幸好TD的3G上网取消了漫游费，上帝啊，赶紧给我办个地方卡，最好是四六级城市那种直接给出包月价格的地方吧……

中国电信会怎样呢？目前，中国联通和中国移动在“5·17”国际电信日即将来临前“统一”使用了流量法。只剩下中国电信采用计时法：160元可在北京本地上网300小时（漫游5小时）、200元上网200小时，最高档套餐300元上网360小时——每天可以挂12个小时，算是相当让人欣慰了，这样上网补贴至少可以撑3个月……

根据工信部要求，三大运营商在3年后，每个网络至少发展5000万3G用户；三大电信运营商的3G网络届时均将实现县城级别以上的覆盖面。如此一来，资费就成了3G运营的命门所在。按照中国电信的说法，在2009年底之前，基本能做到全国范围内的无缝覆盖，中国移动和中国联通大概7～8个月之后也能实现。如果按照这个速度，资费下调的频率也势必加快。如若不然，不仅3G上网本建立的用户粘性将很可能荡然无存，整个3G市场也会迅速倾斜向手机一方。

从资费来看，三大运营商门槛不低，对于新兴的3G上网本用户在应用方面未免估计不足。以4月份以来3G上网本的迅猛趋势，井喷效应一旦形成，几万甚至十几万的上网本用户在这样的资费标准下基本等于当了小白鼠，这对于IT生产商的打击无疑是毁灭性的。


这是“家电下乡”吗？不对，是上网本要“下乡”了

3G现在并不是没有对手。Wi-Fi因为迅驰技术的广泛普及而飞入千家万户，其实现原理和3G非常类似。你我家里一个个的无线路由，就相当于移动通信运营商的信号基站，如果全部无密码开放，那么整个城市里，就算拿个普通上网本，也能达到3G移动上网的效果——而且还不收费！目前基于LTE和WiMax的“无线城市”概念也在极速扩张，只是局限于在中国初期建设的极大投入，“无线城市”开始掉队，落在了基本功扎实的3G后面。2008年北京奥运期间，三环内的“无线北京”免费互联网接入项目就已经让很多人尝到了甜头，有了无线城市的应用，上网本在世界范围内才异军突起，成为时代的弄潮儿。只要3G在这场中长跑比赛中显露出一丝破绽，很难说不被超越。无论3G还是Wi-Fi，上网本都游刃有余，说3G是上网本的“白银时代”，未免也太给3G长脸了。

我们丝毫没有怀疑过3G的潜力，在这条产业链中，3G毕竟带给了中国新的经济增长点，然而促进消费、扩大需求的本体，最终取决于用户。技术和产品只有合理结合，才能提供多种选择。上网本在中国，一开始界定的，是收入不高、用途单一的最多数用户群，如果3G要勉为其难走出一条当年大哥大的路子，前途之艰难，已经超越了可以想象的范围。现在是知识快速更新、网络应用深化的年代，没有人会再次对砖头一样的大哥大顶礼膜拜，那种暴利而且还不需要解释的特殊时期，已经一去不复返了。

7个月后的3G江湖如何?

伴随着3G的成长，上网本的触角当然也会有所延伸。消费能力十足、善于接受新生事物的中国大学生群体，已经被上网本盯上，这些消费意图最明确、观念最前卫、口袋最殷实的青年男女，某种程度上已经不逊于城市白领和高级蓝领，一旦确定了目标，就不会再犹豫。3G上网本在推广时，并没有遗忘校园这个象牙塔。2009年，全国大学招生超过490万，怎么切这块蛋糕，所有厂家心里都有自己的小算盘。

从现有产品来看，整体设计、理念，是3G上网本比较欠缺的，成本因素让厂商在确定规划时慎之又慎，但戴尔、Acer已经有不少产品在试水，国内厂商也不甘人后，联想、同方、海尔在等待着发布的合理时机。很多人都在期待动感地带、神州行能够纳入中国移动的3G规划中，这个就是运营商应该尽快考虑的问题了。中国移动拥有中国最大的移动用户群体，但TD移动网络的建设却相对滞后。根据三家运营商2009年一季度财报数据显示，中国移动用户数占据移动通信的73.67%，中国联通和中国电信分别占据21.3%和5%，但到2009年底，建成的TD-SCDMA基站数才能达到2G网络的26%，中国联通和中国电信也有机会从中国移动的碗里争夺用户，资费竞争越发剧烈。加上定制机型的合作协议，IT生产商可以开发出多款产品让三大运营商挑选，如果想要设计和性能更好的产品，那么补贴和资费肯定会做出让步，从这个层面上，IT生产商也占据了市场主动权。

其他两大运营商的情况又如何呢？中国电信后来居上的意图非常明显，而且绝对是“大哥大”中国移动足以重视的对手。自从拿到了从中国联通手中划拨的CDMA网络后，中国电信的腰杆一下子硬了起来，以最快速度进行升级和补网工作。2009年，电信CDMA基站数从中国联通时期的不到9万个，发展到超过13万个。据相关人士介绍，中国电信的基站数只要达到15万个，和中国移动GSM网络的差距就基本会消失。CDMA使用的频率为800MHz，穿透力极强，有效覆盖面积广，信号衰减不大，一个电信基站的覆盖面积，基本相当于移动两个基站的效果。

固网优势是中国电信的另一张王牌，在移动与固网融合趋势不断加强的情况下，固网、宽带、移动业务的打包销售，可能是中国电信底气最足的策略。2009年3月底，中国电信拥有固话用户2.04亿，宽带用户4700万，C网用户3284万，这些用户资源带来的3G上网本销售和资费市场，无可限量。

在互联网内容方面，中国电信的业务基础也相对较好。互联星空是老牌的互联网内容服务项目，经过多年发展，积累了大量的视频资源，这一点足够移动和联通喝几壶的。加上互联星空和各城市本地信息港的建设，以及各种论坛资源，中国电信的信息内容运营经验显然更丰富一些。

中国联通的WCDMA，是目前三种3G制式中发展最完善的，在传输速率上也得到证实，明显高于TD-SCDMA和CDMA2000，终端设备完善，产品也最多。诺基亚E63、E71等手机，可以无缝支持WCDMA制式——WCDMA手机占据着3G手机终端市场约70%的份额，全球已经有超过1000款产品，随之而来的服务体验和用户口碑宣传，是其他二者不具备的，也是中国联通在3G竞争中获取客户最重要的资本。而且手机的上网实际体验，完全可以和上网本互通，这就造成了联通的3G上网本在实际性能上居高临下的态势。相比需要“补缺补漏”的中国移动，联通在上网本和手机两个方面，都可以放心地扬鞭奋蹄。

在与几家IT上网本生产商沟通的过程中，我们察觉到，几乎所有厂商都对未来的产品走势闭口不谈，但又都确定，产品轻便时尚是未来的大趋势。看来，有备而来的IT生产商绝对不会轻易放弃3G元年的好机会，这场搏弈，其实才刚刚大幕拉开。我们期待着上网本能带给我们更多的惊喜，其实也期待着3G服务和费用的多样化、合理化。



上网本已经成为各界瞩目的焦点，但它是否能带领中国用户走入3G时代，这需要时间来检验

本文谨供12岁以下的小朋友，以及一切拥有童心的大朋友们阅读。

儿童节，我们说相声

■北京 柴郡猫

眼瞅着就要到六·一儿童节了，小朋友的节日嘛，咱们得有点表示不是。前几年六·一的时候，我教大人们如何在这个节日享受童真的快乐，可把过节的正主们扔在一边了。今儿我“改邪归正”，一门心思找点有趣味有知识有文化的玩艺儿，让小朋友们高高兴兴快快乐乐过节。我找到了一个什么样的玩艺儿呢？那就是老少皆宜、雅俗共赏的相声！说起来，相声作为老百姓喜闻乐见的一种传统艺术形式，历史悠久得可以追溯到汉代时期的“俳优”。俳优可是汉朝宫廷里必不可少的人物，给皇上唱歌跳舞说笑话解闷儿，东方朔就是这么一位，他闻名于世的却不是唱歌跳舞说笑话，而是他能在这种戏谑之中给皇上讲点道理，劝百讽一。敢拔龙须的人，怎么能不令人心生敬意从而记载史册。

这个时代当然不需要俳优，这个时代相声演员不仅可以登堂表演，还能成为大腕儿大明星名利双收。老百姓对能逗自个儿乐，并能用幽默反讽等方式贬损时弊的人，总是不吝啬掌声与鲜花。

那么，这个节日，让我们听、学、说相声。

本文中所有相声的网址链接请见大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖

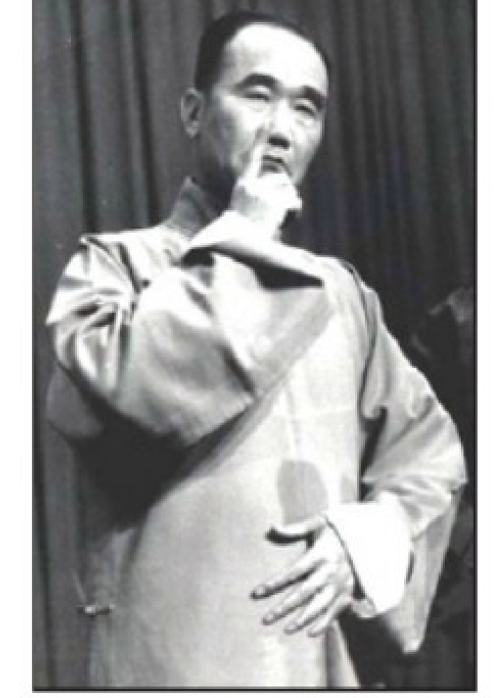


听相声

听相声听谁的？当然首先从大师的经典作品听起。祖师爷辈的大师介绍听三位：侯宝林、马三立和刘宝瑞。这三位大师在相声上的成就都是开山祖师级的，令后辈高山仰止。



关公战秦琼已经成为不靠谱的代表


侯宝林先生

侯宝林先生是从11岁开始练嗓子，先学京剧，后学相声。所以他老人家的戏剧功底很深，从裘盛戎的裘派、马连良的马派、周信芳的麒派到梅兰芳的梅派、谭富英的谭派，都如数家珍，嗓子好，唱腔纯正，说相声时常唱上几句，赢得满堂喝彩。老先生要不说相声，保不准戏曲舞台上就会出个“侯派”。所以侯宝林先生的段子里有很多是关于戏曲的，比如这部很无厘头的《关公战秦琼》（http://www.haoting.com/hao123/153.htm），还有皇上死后艺人不能唱戏的《改行》（Flash动画版：http://www.openv.com/play/BTV10prog_20090105_6979583.html），说的是唱戏的笑话，笑话后却是旧社会底层老百姓的辛酸生活。

讽刺与幽默是相声的灵魂。侯先生的相声《醉酒》



（http://v.ku6.com/show/xvzqNOo2ynT2GWwE.html），听过的人都忍俊不禁，对相声里那两个醉鬼记忆深刻：一位打开手电筒，要对方顺着手电筒发出的光柱爬上去；另一位则义正词严地反驳：“我爬上去？我爬上去你一关电门，我不就从柱子上摔下来了？”



侯宝林先生的故居现对公众开放

侯宝林先生在上个世纪末离开了我们，但他留下了几十个经典相声段子，培养了一批优秀的相声演员，深得人民大众的喜爱。他在北京东四头条胡同里的故居，被一批又一批相声迷和旅游者光顾。在网络上，侯先生音容宛在，不少网站上都有他的相声作品，新浪网还专门为先生诞辰开设纪念专题：http://ent.sina.com.cn/f/s/hbl90/index.shtml，从生平简介、相声专辑、精美图集、情感花絮、侯氏兄弟几方面介绍侯宝林先生，还为喜欢他相声作品的朋友设立了缅怀大师与网友追思两个专栏，收集大家的悼念

追思文章。

盖棺定论，评价侯宝林的一生，他的弟子马季说：“侯宝林先生自12岁登台，到75岁逝世，自觉地扛起相声改革的大旗，为相声艺术贡献了毕生精力，他为维护相声的尊严，纯洁相声的语言，丰富相声的表演，丰满相声的形象而不懈地努力，艰难跋涉了63年。”文艺评论家家周扬则这样概括侯宝林先生的相声艺术风格：“滑稽而不粗俗，诙谐而不油滑，动作洒脱利落，语言生动俏皮，富于幽默和风趣”

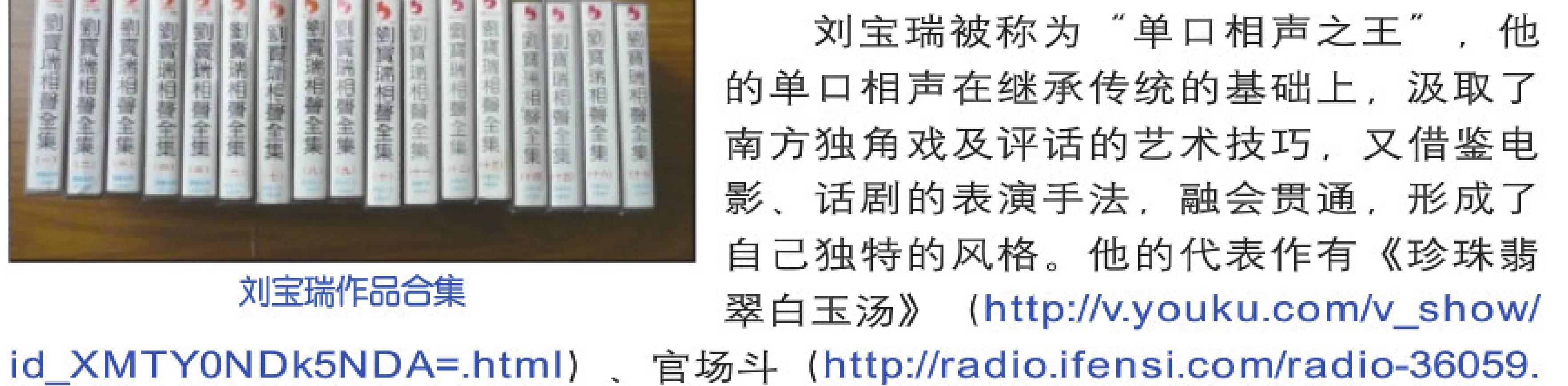

马三立先生在舞台上

侯宝林先生的作品集音频下载：qgdww.qupan.com，视频可在这儿看到：http://v.ku6.com/special/index_3502742.html，还有http://v.ku6.com/special/index_3502748.html。相声是表演艺术，看比听有味道很多。

与侯宝林先生相比，马三立先生是不唱的，他往舞台上一站，小眼睛配招风耳，看着就让人想乐。他从不避嫌说自己丑，“我，先天条件太差，眼神，眼神不好，论嗓子又难听，长这模样又怪对不住你们大伙儿的……”这几句马氏相声常用的开场白在自嘲的后面还有种幽默的自谦。马老不唱，在相声的“说”和“逗”上下功夫，一句天津味儿的“逗你玩”（相声《逗你玩》片段：http://v.ku6.com/show/jRzUOulIGxz-o6zc.html，全本：http://you.video.sina.com.cn/b/11338733-1181765993.html），被多少人当作口头禅，又令多少人会心一笑。《开会迷》（http://v.ku6.com/showr/4qUJ402oeLoibele.html，可是相当少见的黑白视频，年青的马三立说相声）、《似曾相识的人》和《10点钟开始》（http://you.video.sina.com.cn/b/779742-1222794005.html）是马老作品中最有现实意义的三段。《10点钟开始》的主人公是个光说不干的家伙，先是要当政治家，表了一通决心后改当了军事家，再后来志向又变成了艺术家，每次表决心的词儿都一样：“我要是不好好学习，我就不是党的好儿女啦，我就不是中华人民共和国的公民啦……”“就从今天晚上，10点钟开始，我就要努力学习啦……怎么样我这态度，怎么样我这决心？”这种人我们身边多了，所以这相声今天听来依旧很有现实意义。马老一辈子潜心揣摩民间小人物的心态。《开粥厂》（http://www.56.com/u85/v_NDI4Mzg4MjY.html）讲的是一个异想天开的发财梦，可“马大善人”吹嘘的施舍百姓、赈济一方的宏伟蓝图却是人们所熟悉的：正因为见惯了社会上的为富不仁，那些贫穷却不乏想象力的小人物哪个不曾怀有做一回“善人”、风光一把的奢望？《买猴》（http://home.pomoho.com/flylee/2367878），说的是因为马大哈上司把“上东北角买猴牌香皂50箱”写成“上东北买猴50个”，害得一位倒霉的采购员就不得不到东北去找猴的故事，故事的讽刺意义不言而喻。

刘宝瑞先生


刘宝瑞作品合集




侯宝林、郭启儒、刘宝瑞、常宝霆等名家在一起探讨相声艺术

刘宝瑞被称为“单口相声之王”，他的单口相声在继承传统的基础上，汲取了南方独角戏及评话的艺术技巧，又借鉴电影、话剧的表演手法，融会贯通，形成了自己独特的风格。他的代表作有《珍珠翡翠白玉汤》（http://v.youku.com/v_show/id_XMTY0NDk5NDA=.html）、官场斗（http://radio.ifensi.com/radio-36059.html）、《连升三级》等。《连升三级》这个讲明末纨绔子弟张好古到京城后，在趋炎附势的歪风掩护下官运亨通的相声还被编进了中学语文课本，同时被译成英、法、日等国文字，介绍到国外。老先生离世得早，而今我们只能从他留下的影音资料中体会他的风采和相声的魅力，刘宝瑞作品全集下载地址：http://www.pingshu163.com/soft/sort030/down-858.html，希望能令更多人喜欢上相声。

大师们的段子听了，再来听听老中青相声名家的优秀段子。

杨少华

这位天津卫的“可爱老头儿”，虽然年过70，却比年青人还精力充沛，活跃在京津两地的相声舞台和电视屏幕上。他那蔫不拉叽的坏样，站在舞台上就浑身是戏，招人喜欢。老爷子不是科班出身，年近50才在全国相声比赛中以《枯木开花》（与赵伟洲搭档：http://6.cn/watch/4144854.html）为观众所知。他和儿子杨议是绝妙的搭档，合作演出的相声《肉烂在锅里》（http://v.ku6.com/show/U22lMVKA2yHQku0w.html）值得一看。杨议能折腾，相声说得好，还能拍电视剧，拉着父亲拍情景喜剧《杨光的快乐生活》（在线观看地址：http://hi.baidu.com/fisker/blog/item/47594bfb8d460f6c024f566e.html）。这部反映天津老百姓家长里短过日子，说天津方言的《杨光的快乐生活》，播出后反响热烈，连拍了6部上百集，算得上是情景喜剧中的“长青树”。

苏文茂


苏文茂先生在表演单口相声

老先生一头白发，站在舞台上自有一份年青人所不能及的儒雅睿智。《批三国》（http://v.youku.com/v_show/id_XMzY4MDA3Njg=.html，与赵世忠老先生合说）、《批红楼》，批得通俗易懂，别有趣味。《三国演义》里居然被老先生考据出了“三个做小买卖的”“三个不知道”“三个数学家”等等，歪理也被他说得头头是道，至今还有人像老先生相声里说的那样考证文学作品呢。《文章会》也是老先生的代表作，值得一听。老先生相声音频专辑：http://www.tudou.com/playlist/playindex.do?lid=5493718。

马志明

虽然是马三立先生的长子，但马志明说相声说得好可没沾父亲的光。他在天津戏校学的武花脸，传统艺术功底根基深厚，说相声说了50多年，艺术风格是不愠不火、不急不躁、不喊不叫、不荤不咸。代表作有《纠纷》（http://you.video.sina.com.cn/b/20056959-1244863674.html）、《大保镖》（http://v.ku6.com/show/lo87DkaEpFKSAlee.html）、《五味俱全》（http://blog.rbc.cn/html/32/84132-12890.html）等。在《五味俱全》里，马志明一气说来酣畅淋漓，尤其是最后“五味大侠”对四大魔头作的那段荒诞的演讲：“呔，四大魔头听了：本大侠，为清除江湖败类、扫除宇宙隐患、捍卫地球之威严、维护世界之和平……要使那，青山常在、绿水常流、大气不污染、地面不下陷、人人住高楼、家家有电扇、穿着小西服、吃着炸酱面……”你听听，这位大侠把自己忽悠成超人了！马志明的相声技艺精湛，奈何酒香也怕巷子深，这个时代没有包装炒作，好酒也能被人当作涮锅水。所以马先生也在网上开了博客，自个儿给自个儿吆喝，不过这个博客http://m6j-funny.blog.sohu.com/的博主是马志明的儿子。博客里有马先生的演出信息，可以和相声迷们进行线上交流。不过，这世上识货的人还是有不少，马志明先生从艺50周年庆典晚会（专题http://yule.sohu.com/s2007/mazhimxs/）开得热热闹闹。天津相声有这样热情的观众，是相声艺术的福音。 马老相声作品下载全集：http://www.verycd.com/topics/149729/。


马志明和老搭档黄族民在表演


马志明先生从艺50周年庆典晚会现场


▲ 马季先生为刘伟作捧哏


▲ 60年代侯宝林、刘宝瑞、马季在电视台演播室里为电视观众直播相声


▶ 马季先生


▲春节晚会上，马季等人表演群口相声“五官争功”

马季

马季的相声不能不听。马季是那种天生就适合站在舞台上说相声的人，初出道曾被称小侯宝林，一张圆脸，永远带着笑模样。马季是侯宝林的徒弟，为相声可谓鞠躬尽瘁，不但积极研究相声创作相声，而且广收弟子，像现在还活跃在舞台上的姜昆、赵炎、冯巩、笑林等都是他的弟子。他一生求新，创作力持久，一共创作了300多段相声，其中大概有1/10经过时间的检验，成为几代中国人的共同记忆。他的代表作有《打电话》（http://www.tudou.com/programs/view/jIXHozdwTgw/）、《多层饭店》（http://video.cctv.com/opus/subplay.do?opusid=2263）、《新地理图》（http://v.ku6.com/show/GkR--bZamroKjcYA.html）、《百吹图》（http://ent.qq.com/a/20061220/000244.htm）、《宇宙牌香烟》（http://v.youku.com/v_show/id_XOTA0NzA4MjA=.html）、《五官争功》（http://www.tudou.com/playlist/playindex.do?lid=4933777&iid=15160377&cid=23）等。更多马季的作品，可以在http://www.cctv.com/tvonline/special/C17107/03/这里看到。

李金斗

长相滑稽的李金斗，是目前相声界的领军人之一。他坐科学习相声艺术，深得前辈王长友、谭伯茹等相声艺术家的真传，又拜相声名家赵振铎先生为师。李金斗有着自己得天独厚的优势，能够博采广收各相声名家的表演艺术特长，形成自己独具的艺术风格。李金斗相声专题：http://space.tv.cctv.com/podcast/lijindou，李金斗与陈涌泉合作的《武松打虎》（http://v.ku6.com/show/ENisSFHUuFITHA2I.html）是获奖之作，十分经典。


李金斗与陈涌泉合作，创作表演了许多优秀的相声段子

侯跃文、石富宽

这一对相声演员是40年的黄金搭档，但随着侯跃文的病逝而成绝唱。他们的作品很多，流传很广的有《乾隆再世》（http://www.tudou.com/programs/view/vhZI8jIP7b4/），相声中讲述的诗人兼书法家在长城城砖上刻字：“到此一游，消闷解愁，远望群山，一锅窝头”的行为，是当时不文明行为的写照。还有《口吐莲花》（音频http://www.haoting.com/hao123/218.htm，视频http://v.ku6.com/special/show_3438843/dLDbqtjChIvUkg08.html），这是个传统相声，经过侯跃文、石富宽的改编而获得了艺术的新生。


侯耀文、石富宽的相声只能在影像资料中看到了

姜昆


姜昆（左）与李文华（右）当年演出的照片，而今，李文华老师已经离开了我们

姜昆这个名字家喻户晓，虽然大家不一定会喜欢他在春晚上说的段子。但在上个世纪80年代，姜昆可是偶像派兼实力派的大明星，除了能说会道，还能搞创作，给那时的相声带来新鲜与活力。他还创作出并领衔演出了国内第一部大型相声剧《明春曲》，这部穿越百年时空，演绎历史沧桑的相声剧在国内外演出了近百场，并被搬上了人民大会堂的舞台，受到了各界的一致好评。姜昆的段子很多，可以下载来慢慢听（下载地址：http://www.verycd.com/topics/21707/），能够从中感受到那个年代浓郁的时代气息。姜昆与唐杰忠合作的《虎口遐想》(http://v.ku6.com/show/3mGsnfUmetzn_qSJ.html)，是他比较具代表性的作品。

提到姜昆的相声，便自然而然会提到李文华。李文华老先生与病魔抗争20年，却始终热爱相声艺术，执著于相声研究，不久前还由马志明代父马三立收其为徒。姜昆与老先生合作搭档，捧逗配合得十分默契，创作出了《如此照相》《诗歌与爱情》《打针》《想入非非》《小儿郎》等许多脍炙人口的经典相声名段。李文华专事捧哏，有“蔫包袱”之称，他的“蔫”里藏着机灵和幽默，往往能够达到出其不意的艺术效果。在1985年，李文华还跻身于全国相声演员十大笑星之列。遗憾的是，因为疾病，老先生在上个月离开了我们，相声迷们希望看到姜昆、李文华再度搭档的心愿永远无法实现了。在网上李文华老师的纪念专辑（http://yule.sohu.com/s2009/lwhbs/）中，大家可以欣赏到他的相声作品。

郭德纲

推荐作品：《论50年相声现状》（http://you.video.sina.com.cn/b/663661-1493710163.html）、《我这一辈子》（http://www.tudou.com/programs/view/VBK4oxP1Bbg/）、《西征梦》（http://v.ku6.com/show/8PU3Kb4HBvDeS7dJ.html）。


郭德纲是近年来比较活跃的相声演员，他强调相声回到剧场去

郭德纲敢说，按照一些专家学者的分类，他是从草根摸爬滚打自个儿拼出来的天下，所以谁都不怵，谁都不轻易买账，连全国艺人都渴望的春晚舞台那也是不稀罕上。3年前，是媒体舆论把他和他的德云社捧得天上地下独一无二；3年后，这拨人觉得郭德纲已是冷饭，掉过头给一二人转演员抬轿子去了。可德云社的相声还要说，日子还得过。郭德纲有先前那10年艰苦守着相声的经历，这点小冷落想来动不了他——只要他仍然一如既往守住相声的根本，踏踏实实为人民大众说相声，他统率的德云社就能永远保持80度的热度，不沸腾可是炙热。

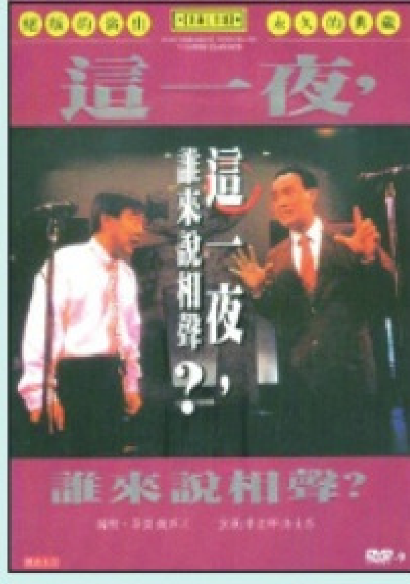
优秀的相声段子还有很多，它们在令人捧腹的同时，寓庄于谐，颇有深意。在我的相声收藏夹里，还有高英培、范振钰的《钓鱼》（http://www.boosj.com/296756.html），王谦祥、李增瑞的《吕布戏貂蝉》（http://www.haoting.com/hao123/238.htm）刘伟、冯巩的《虎年谈虎》（http://v.ku6.com/show/PKDeomSdPewA7ncQ.html），奇志、大兵的《邻里之间》（http://video.pomoho.com/ent/2532447）等段子。近年来，贴近生活，具有讽刺意义的相声作品少有优秀之作，令人遗憾。在我国相声艺术宝库中，《游园惊梦》（http://v.ku6.com/show/_rfV9Vk4—eHL—0yo.html）这部1956年的电影是我国少有的相声电影，电影由侯宝林、郭启儒两位大师主演。影片中还有刘宝瑞先生的镜头，是他留下的唯一视频资料，非常珍贵。

台湾省相声



台湾省也有相声，在那儿说相声更不容易，因为相声必须用普通话来说，而台湾省缺乏普通话的语境。不过再艰难的事情也有人尝试，表演工作坊的三部相声剧《那一夜，我们说相声》（http://tv.mofile.com/3QGSXLM7/）、《这一夜，谁来说相声》和《台湾怪谈》（http://you.video.sina.com.cn/b/6038865-1423042324.html）就获得了极大的成功。这三部作品借“相声”这一正在消逝中的艺术形式，来反映台湾省现代社会中许多事物和观念的快速消逝，是用相声来写相声的祭文，在幽默逗笑的表面背后，隐藏着深沉的哲思。作品中的经典段子广为传颂后，被遗弃的相声重新风靡全台，电台开始播老段子，许多茶艺馆也开始举办现场相声表演。穿长袍、拿扇子、斗嘴皮子，又成为一种流行的事。虽然这几部相声都是20多年前的作品，但今天听来丝毫没有过时之感，语言依然犀利而生动趣味。





相声剧的海报

后来表演工作坊又推出了《千禧夜，我们说相声》（http://v.ku6.com/show/EFX4wB6uKxbT8z3J.html），相声剧的形式越发规范齐整，演员也增加到了4个人，虽然少了名嘴李立群，不过精彩的剧本填补了演员的技巧。两段故事，前朝往事发生在1901年，今日之景却是台北2001年的千禧夜，从清末八国联军入侵说到当下，前呼后应，形成预言与回照，借古讽今，亦借今论古，立意深远。





《千禧夜，我们说相声》的剧照

学相声

听了那么多相声，看了那么多段子，你现在明白了吧？一个人说话叫自言自语，两个人说话叫聊天，两个人跑到舞台上聊天那就叫相声。学会了联欢会或者Party上露一手，保管出风头，招人喜欢。

相声打北京起源，所以说相声得用普通话说，不能用方言。相声行话多，两个人上台，站左边的叫“逗哏”，就是“甲”，负责说笑话；站右边的则叫“捧哏”，就是“乙”，配合甲说笑话。逗哏紧说而捧哏光答应不说的叫“一头沉”，逗哏和捧哏斗嘴的是“子母哏”，一口气说好多话叫“贯口”，学说方言的是“倒口”，学唱戏是“柳活”，等等……

“相声讲究说学逗唱……”这句话只要你听过相声，便知道是个相当经典的开头，就和老北京人见面打招呼要问“你吃了吗？”，其实没有任何实质性的意义，就是为了开头，接下去洋洋洒洒侃上几万句话，聊天聊到火星去。

相声虽然是聊天，但讲究，不能聊啊聊啊让观众睡着了，也不能让观众伤心。相声得让观众笑，顶好笑完了还能琢磨琢磨为什么笑，这是相声的目的，寓庄于谐，起到讽刺社会丑恶贬低人间伪善的作用。

相声简单讲就是好多段小笑话串起来的一大笑话。小笑话就是说相声最讲究的包袱。光有包袱还不行，不能上来就把包袱扔出去，还得要用很巧妙的方法把这包袱展开，行话就是“抖包袱”。包袱抖好了，那观众就得笑个上气不接下气；包袱抖不好或者——舞台上两个人来来回回说上五句话都没包袱，观众大眼瞪小眼神色平静牙都不漏一个，那就不是相声。

听听这个相声——牛群、冯巩的《小偷公司》（http://v.blog.sohu.com/u/vw/1531153），体会一下包袱的运用，很有意思。


牛群与冯巩的相声现在很难听到了

说学逗唱是相声的四大基本功，基本功的基本就是嘴皮子，嘴皮子要利落，张口就能说，口齿伶俐得能把活人说死，死人说活，那叫境界。一说练嘴皮子，你肯定就想到绕口令了（绕口令集：http://hi.baidu.com/xi1zi/blog/item/660cfbedee988f4d79f05591.html）。绕口令也有学问，“吃葡萄不吐葡萄皮”这是初段，会念那只能说明口齿清晰，离掌握绕口令的要诀还远。不信你试试这段：“黑灰化肥灰会挥发发灰黑讳为黑灰花会飞，灰黑化肥会会挥发发黑灰为讳飞花化为灰”，憋个面红耳赤也不见得分清楚这“灰、黑、挥、飞”。

绕口令练熟悉了，就可以练贯口了。贯口的“贯”字，是一气呵成，一贯到底的意思，顾名思义，贯口就是一口气说一大堆话，还要说得抑扬顿挫，铿锵动听，老北京话讲，要麻利利的。老一辈艺人训练贯口讲究“气、音、字”三大功夫，一段活儿别说不能错字错音，在什么地方换气都有严格的要求。

贯口的经典段子很多：如《报菜名》（马志明、黄族民版本：http://hd.openv.com/pro_play-BTV2prog_20080815_6546991.html）、《地理图》（李金斗、刘颖版：http://space.tv.cctv.com/video/VIDE1231318859914903，李金斗在这个相声里为新人做捧哏，甘当绿叶），还有《八扇屏》（赵振铎、赵世忠版：http://www.cnquyi.com/bbs/read.php?tid=2356，这是他们的代表作之一，是现在很多曲艺学院的教材。相声运用贯口的手法，由甲介绍八扇屏风上画的某些历史人物的主要事迹，揶揄乙无法与古人相比，而产生笑料）。


赵振铎、赵世忠二位前辈的表演十分精彩

听听，说这么一大篇下来，这得多利落的嘴皮子，多大的肺活量啊。练贯口是练气的重要手段。说相声要是气不够，半个小时的大段子说不下来，好几百人的场子不用麦克风就听不见你说啥，就上不了台，上台了也会被观众喝倒彩轰下来。

相声演员那口才都是“钢钢的”。谁都说话，可是要想像相声演员这么会说话，非下功夫训练口才不可——对的，口才那是可以训练出来的，朗诵、演讲、辩论、根据主题即兴发挥，都是训练口才的好办法，不过要记得口才是要在大众面前表现的，一定要有面对大众说话面不改色心不跳的心理素质。口才最后练的是一种即时反应，组织语言的能力，可以充分调动剧场里听众的情绪。

中华演讲网：http://www.zhyjw.com/，一个专业的演讲口才培训网站，在这里可以找到幽默、脱口秀、辩论等栏目，从基础开始训练自己的口才。



演讲与口才：http://www.koucai.com/，包括演讲方法、演讲心得、演讲文写作、口语训练营等专栏内容。

嘴皮子利索了，可不等于能说相声了，四项基本功里头只完成了一个，还有学逗唱三项呢！学什么呢？各地方言、各地方戏的代表曲目唱腔、口技、快板、评书、鸟兽叫、市场吆喝……等，都是学的内容，肚子里有货才能出口成章。学好了才能唱，通俗、美声、民歌，信手拈来。最后要会“逗”，同样内容的段子，怎么人家说观众就笑，你说就



不笑呢？

这就要会逗，语言的尺寸、分寸、语气要把握准。

偏重于“学”和“唱”的相声挺多的，老一辈相声大师的《戏剧与方言》（侯宝林、郭启儒版：http://www.56.com/u13/v_MTU5NjY0NTg.html），年青一代相声演员的《说唱趣谈》（陈寒柏、王敏版：http://www.boosj.com/154906.html），都可以借鉴体会。

相声的包袱从哪儿来？从生活中来。楼上邻居扔鞋都能扔出个相声《扔靴子》（苏文茂版：http://v.youku.com/v_playlist/f2867045o1p16.html），更何况搬家（姜昆、唐杰忠的《楼道曲》：http://down.51vip.net/mtv/htmlfile/17684.asp）、副食品涨价（姜昆、唐杰忠的《着急》：http://6.cn/watch/308872.html）这些生活琐事了。说相声必需的幽默感，那是平时注意观察生活，积累生活经验才能得到的。

现挂，指的是相声演员根据演出时的实际情况，现场即兴发挥，这是相声艺术的魅力之一，是相声演员必备的一种技巧和技能。离开了现挂，离开了对现实生活快速、及时地反映，相声就成了一潭死水。

名家谈相声

老舍：说相声第一要沉得住气，放出一副冷面孔，永远不许笑，而且要控制住观众的注意力，用干净利落的口齿，在说到紧要处，使出全副气力，斩钉截铁一般迸出一句俏皮话，则全场必定爆出一片喝彩声，哄堂大笑，用句术语来说，这叫做“皮儿薄”，言其一戳即破。

肖复兴：占据主流舞台例如历届央视相声大赛、屡屡在晚会中亮相的相声，大多是表扬式、小品式的相声，背离了相声本身的传统和规律，以及活生生的现实生活，失去了相声的尊严，以一种轻薄的姿态取悦于人。

讽刺现实与幽默的能力，是一个民族敢于正视自己、反思自己、创造自己的能力。优秀的相声应该具备这样的能力，永远都不能缺少刺猬一样的刺，而不只是痒痒挠或开心果。



说相声

好了，现在你嘴皮子挺麻利的了，小包袱大包袱随便什么时候都能抖得出来。你不由得摩拳擦掌，要找个地方实际演练一下。那么，到哪里能演出，过过说相声的票友的瘾呢？



北京

中华笑海：http://www.cnxiaohai.com/bbs/index.php，以北京和天津两城为基地的曲艺综合论坛，相声是其中重要的内容之一。在这儿有比较丰富的相声资源，还能够查到北京主要相声团体周末相声俱乐部、德云社相声大会、挚友相声俱乐部和嘻哈包袱铺的演出情况，也能及时了解到天津的相声演出情况，选择自己喜欢的演出。笑海每月都举办票房活动，让广大票友自由交流，分享自己所好。







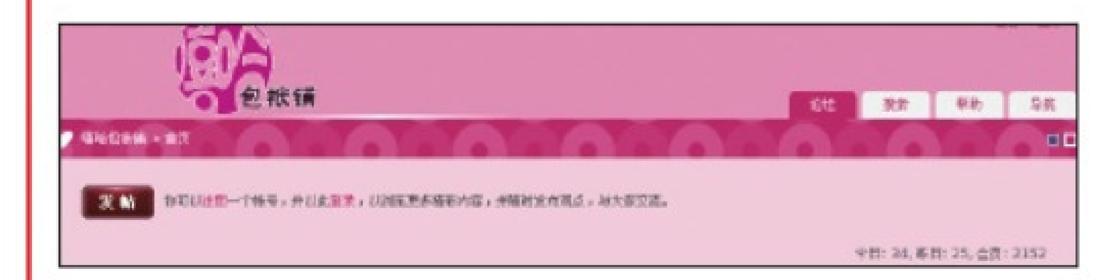
在德云社北大相声专场上，李菁、何云伟在说段子

德云相声社：http://www.guodegang.org/，前身是由相声演员郭德纲创建的“北京相声大会”。郭德纲的名字可谓是家喻户晓，最近几年火爆大江南北。德云社也因郭德纲而成为北京数一数二的相声演出团体，每年要演出相声1600多场。德云社把相声重新带回小剧场，带回民间，也由此受到了人民的欢迎。到德云社听相声，一度成为时尚的生活方式。

北京周末相声俱乐部：http://www.zhoumoxiangsheng.com，这是由李金斗、孟凡贵等名家组织的相声演出团体，每周末都有相声专场演出。在俱乐部的网站上，有专为票友设立的相声爱好者联谊会专区。在俱乐部召集下，相声爱好者每月聚会一次，在专业老师指点下展示自己学习的相声段子，交流学习经验，收获颇多，这些爱好者中也许就会出现明天的专业演员。



嘻哈包袱铺：http://www.huodong2008.com/bbs/，名字带有鲜明的时代特色，这是一群80后相声爱好者组织的表演团体。虽然成立只有一年，但他们每周在老北京旧城的广茗阁茶馆演出4场，场场200多个座位都无虚席。相声是门“熟艺”，必须有不间断的演出才能历练功力，提高技艺。这样的高密度演出，对包袱铺的成员来说是磨练也是锻炼，能够被观众认可承认并坚持下来的，未必不是下一个郭德纲。现在，嘻哈已经拥有了自己的粉丝——包子迷们。



挚友相声俱乐部：http://www.zhiyouxiangsheng.com/，成立于2007年的相声

俱乐部，它希望把热爱相声的观众和演员视为最亲密、最情意深厚的朋友，共同努力繁荣发展相声事业。俱乐部还为喜欢相声曲艺的票友开设学习班，办票友专场。现在俱乐部每周6下午2点在湖广会馆演出。





大金台相声茶馆：http://qyok.blog.enorth.com.cn/，在这个茶馆里每天都有相声和京剧演

大金臺相聲茶館

出，由哈哈笑、众友相声艺术团及相关曲艺团体出演，每周6上午更是举办“相声秀场大家说”活动，喜爱相声的朋友均可登台献艺，不定期请专业老师点评，茶馆免费提供演出场地。订票电话和茶馆地址可以在网站中找到。天津也是相声的发源地之一，天津哈哈笑曲艺团以票友为主，定期组织相声演员和相声艺术爱好者开展研讨活动，他们说的相声贴近现实，一些新段子很受欢迎。



在天津说相声



凌雲相聲大會



凌云相声社在舞台上介绍自己

上海凌云相声大会：http://www.lyxs.org/index.php，作为上海爱相声的网友聚集地，不但经常组织名家演出专场，还为票友提供演出舞台。相声的推广不能只靠演员的努力。只有所有相声迷共同推广，相声才能成为一门广受群欢迎的娱乐方式。凌云欢迎所有的相声迷都来票相声。相声离大家并不遥远，相声也不是高高在上的舞台艺术。只要拿出一份胆量与勇气，谁都可以在凌云的舞台一展才艺，为大家带来欢乐。

西安

高校中活跃的大学生相声爱好者组织了**西安大学生相声社**：http://dasheng.bbs.pepo.cn，他们时常穿着大褂出现在各大高校晚会舞台上，为晚会带去了不少笑声。这个2006年组成的学生社团，几经起伏，一直坚持到了现在。他们不但能说相声，还有能力组织相声专场晚会，甚至在陕西师范大学、西安外国语大学等知名学府公益巡回演出。相声社成员从19岁到32岁，有近80%的人员为在校大学生，还有军人和专业演员。演出的很多相声段子都出自社员和校内大学生之手。每周6晚上7点半在环城公园的相声表演已经成了相声社每周雷打不动的活动，还因此拥有了一大批老观众。



西安还有相声俱乐部“珍友社”，有自己的演出场地**珍友社相声茶楼**（http://www.dianping.com/shop/2529961）。相声俱乐部的演员有在全国拿到大奖的相声演员，也有擅长表演方言快书的演员，更有喜欢说相声的票友。

相声2论坛：http://xiangsheng2.5d6d.com/，这想要打造自己成为西部相声曲艺门户网站的论坛，还处于发展的起始阶段，希望它前程远大。

综合

其他比较有人气的相声综合论坛有**非著名曲艺网：**http://www.guodegang.cn/BBS/，这是一个人气旺盛的曲艺论坛，相声当然是主要的内容。在网站的秀场专区，有让会员们自录、自演

非著名曲艺网

曲艺视频、音频的“曲艺DIY”版和原创相声、快板、评书等曲艺文本的“原创曲艺文本”版，让喜欢尝试一把相声的朋友过一把瘾。

相声坛子：http://www.tingcd.com/?fromuid=145，坛子里不仅有相声在线观看收听，还有相声下载、相声演出的图片、相声剧本及相声爱好者的交流专区。

相声水寨：http://www.ixiangsheng.com/bbs/，相声本来就是一件轻松的事情，所以这里大家可以很轻松自在地灌水、讨论、各抒己见。

中华相声网：http://www.xiangsheng.org/asp/，网友原创、演出评论、相声文本、相声理论和哏政宝典是这里比较有特色的栏目。



听相声：http://www.tingxs.com/，网站比较全面地介绍了相声，学相声、听相声、下载相声的都能在网站中找到自己所需的资料。相声创作是制约相声发展的瓶颈，在整理旧作品、怀念逝去名家的同时，鼓励网友和相声爱好者创作出更多更好的相声新段子，是这个网站一直在提倡和努力的事业。

好了，关于相声，我就说到这里吧。这个周末，让我们听相声去，兴奋时给台上演员起哄喝彩是互动，高兴了即兴上台表演一段是能耐，悄悄在家对着镜子说一段——那是幽默。

笑口常开，这就是生活的艺术，相声的真谛。

漂浮在互联网上的云
——云计算的真面目

■山东 虹绛

今天，电脑在我们生活中所占的位置已经十分重要，越来越多的人每天都使用电脑进行工作、交流和娱乐，随着各种软件，特别是被誉为硬件杀手的大型3D游戏飞速发展，我们即使购买时下最先进的电脑，用不了多久就会面临落伍的窘境。在这种时候，除了升级硬件或再买一台新电脑之外，我们也许还可以有别的解决办法，那就是“云计算”。

对于很多人来说，“云计算”都是一个陌生的名词，其实我们早就已经在使用基于这项技术的软件或者服务了，每当你打开谷歌的Gmail，用Google Apps制作报表文档，用瑞星杀毒软件扫描病毒，用360安全卫士拦截木马攻击……在这些时候，你都在享受着云计算带来的便利。也许在不久的将来，云计算让我们能够抛开电脑性能的限制，只用一根网线、一台显示器和一个手柄就可以玩最新最炫的游戏。

1.什么是云计算

云计算（Cloud Computing）是一种以互联网为基础的超级计算模式，即通过网络以按需、易扩展的方式获得包括硬件、平台、软件等资源，这些提供资源的网络被称为“云”。在位于终端的使用者看来，“云”中的资源是可以无限扩展的，并且可以随时获取，按需使用，最终按照对资源的使用量付费，就像是我们现在使用自来水一样——你只需要拧开水管，而不需要建一座水库。利用云计算技术，我们能从那些拥有巨大运算能力的公司那里用很低廉的价格购买到过去难以想象的运算资源，让过去复杂的运算变得轻松而简单，而且可以将任何资料存储在“云”里，再也不用担心资料会因为硬件故障或其他灾难而丢失，一旦有需要，我们可以利用一台能上网的电脑或手机，在任何地点快速地计算和找到这些资料。

对于提供这些计算资源的公司来说，云计算则是整合资源的最佳方式。这些被称为“云”的计算机群是由几十万台，甚至上百万台计算机组成的，而且可随时增减或更换，这使得“云”的扩展性变得无限大，永远不会因为硬件过时而遭到淘汰。著名的谷歌公司的“云”已拥有100多万台服务器，亚马逊、IBM、微软、Yahoo等的“云”均拥有几十万台服务器。



瑞星卡卡上网安全助手使用了云计算



运用了云计算的Gmail

2.云计算的原理

云计算的基本原理是使用大量的分布式计算机进行运算，而不是在本地计算机或远程服务器中进行，使得资源能迅速转移到需要的地方。如果将我们现在拥有的个人电脑比作一台发电机，它提供的运算能力则是供给个人使用的“电”，那么“云”就是一个巨大的发电厂，同时向整个城市甚至整个世界提供它的运算能力，通过互联网传输到世界的每一个角落。

云计算的核心思想就是把计算能力联合起来，给其中的每一个成员使用。从最根本的意义来说，云计算就是利用互联网上的软件和数据的能力。就像你不需要为了点亮自家的电灯而买台发电机一样，“云计算”带来的就是这样一种变革——由谷歌、IBM这样的专业网络公司来搭建称为“云”的计算机存储、运算中心，用户只需要通过一根网线，借助浏览器就可以很方便地访问这个“云”，“云”作为资料存储的空间，并在这里得到各种服务。

云计算概念图

云计算之所以称为“云”，是因为它在某些方面具有现实中云的特征：云一般都较大；云的规模是动态伸缩的，边界是模糊的；云在空中飘忽不定，你无法也无需确定它的具体位置，但它确实存在于某处。

云计算被它的支持者视为“革命性的计算模型”，因为它使得超级计算能力通过互联网自由流通成为可能。企业与个人用户无需再投入昂贵的硬件购置成本，只需要通过互联

网来购买租赁计算力，“把你的计算机当作接入口，一切都交给互联网吧。”比尔·盖茨1989年在谈论“计算机科学的过去现在与未来”时就如是说，而云计算则为这一理想提供了最可行的解决方案。

3.云计算的优势

云计算被视为科技业的下一次革命，它将带来工作方式和商业模式的根本性改变。

首先，对中小企业和创业者来说，云计算意味着巨大的商业机遇，他们可以借助云计算在更高的层面上和大企业竞争。自1989年微软推出Office办公软件以来，人们的工作方式已经发生了极大变化，现在云计算则带来了身处云端的办公室，这里拥有更强的计算能力和更大的存储空间，使用起来也更加方便，却不需要购买软件，更不需要安装大量莫名其妙的更新和补丁。

其次，从某种意义上说，云计算意味着硬件升级的减少。如果一家企业或某个游戏玩家对计算的需求量越来越大，他们可不必再购买价格高昂的硬件，而是选择从云计算供应商那里租用更多的计算能力。在避免硬件投资的同时，他们再也不用为升级硬件时所带来的兼容性、驱动程序及其他麻烦而烦恼了。

再次，虽然云计算的收费相当低廉，但其利润仍然非常可观。以亚马逊为例，其云计算产品的价格相当便宜，招揽了大批中小企业客户，甚至还吸引了《纽约时报》等大型公司。亚马逊提供每GB的存储收费15美分，服务器的租用则是每小时10美分。据称其“云”中的每台计算机投资仅为300美元，假设电力消耗也是300美元，而按此收费标准，在一年不间断的情况下其收益为876美元，利润率约为45%，这可是相当可观的利润。

云计算对商业模式的影响体现在对市场空间的创新上。哈佛商学院教授克里斯滕森认为，Google Apps是他关于创新的理论中的新市场创新。他在接受一家中国商业媒体采访时说：“我在哈佛商学院的学生做文字处理时用Google Docs，他们将文件存储在Google的服务器上，而不是自己的电脑上。这是一个典型的新市场创新，当互联网变得越来越快和更可依赖，用户正从桌面电脑上的软件应用转向基于互联网的应用。”



云存储

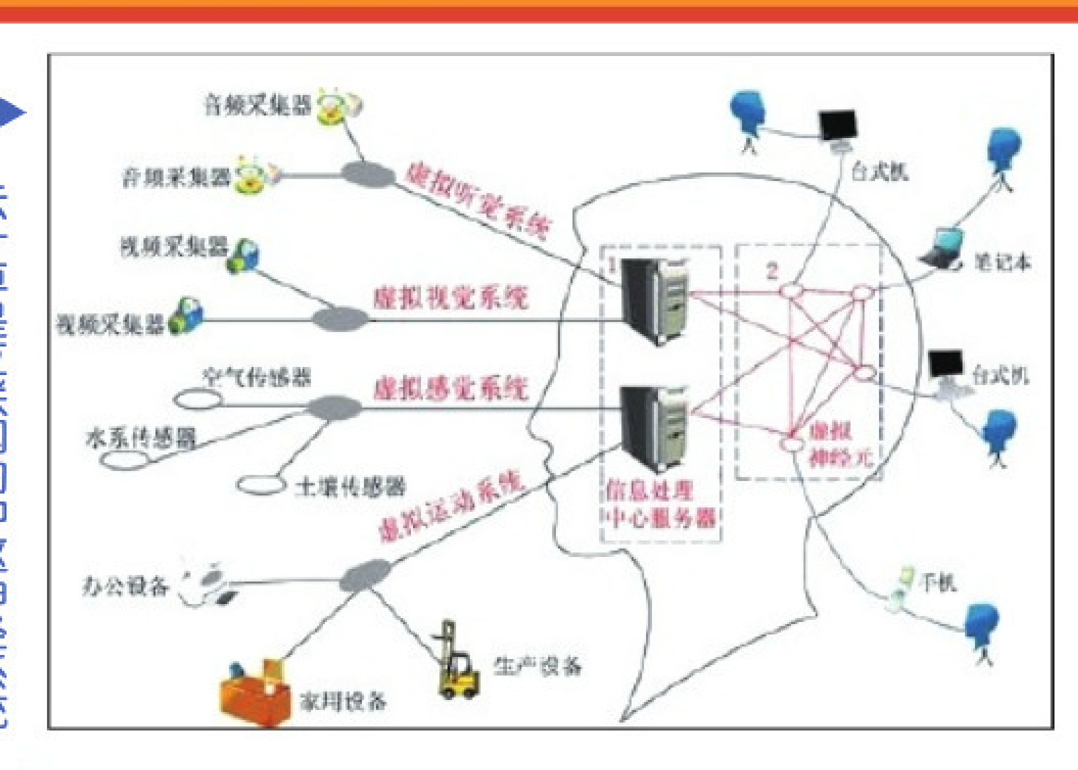


云计算游戏平台

云计算开发新产品拓展新市场的成本非常低。比如，如果用户对Gmail的需求突然出现猛增，谷歌的云计算系统会自动为Gmail增加容量和处理器的数量，无需人工干预，而且增加和调整都不增加成本。在云计算的支持下，谷歌能以几乎可以忽略不计的成本增加新的服务。如果新增的服务失败了，那没关系，关掉并且忘掉它就可以。如果成功了，系统会自动为它增加空间和处理能力。

谷歌CEO埃立克·施密特认为，云计算意味着从PC机时代重返大型机时代。“在PC时代，PC提供了很多很好的功能和应用，现在又回到大型机的时代了。现在的大型机看不见，摸不着，不过确确实实就摆在那里，它们在云里，在天空里。”

畅想一下，当计算机的计算能力不受本地硬件限制，尺寸更小，重量更轻，却能拥有更强劲的处理能力。我们完全可以在纸样轻薄的笔记本上运行最苛刻



云计算是互联网的中枢神经系统

要求的网络游戏，也完全可在手机上通过访问Photoshop在线编辑处理刚照出的照片。

更为诱人的是，企业可以极低的成本投入获得极高的计算能力，不用再投资购买昂贵的硬件设备，负担频繁的保养与升级。例如，一家美国的房地产网站希望建立一个数据库，计算67万个家庭在12年间购入卖出房产的数据，以便为消费者提供更好的建议。如果他们自己动手进行这项计算，预计需要花费6个月的时间和数以百万计的美元，经过权衡之后，他们租赁了亚马逊公司所提供的“弹性计算机云”服务，通过使用强大数据分析能力，这个项目仅用了3个星期就完成了，而其全部费用不到5万美元。云计算还有一个好处，就是按需分配的计算方式能够充分发挥大型计算机群的性能。如果你只需使用5%的资源，就只需要付出5%的价格，而不必像以前那样去买一台昂贵的大型计算机，然后大部分时间都让它闲置在需要花大价钱维护的机房里。

4.对于云计算安全的质疑

尽管使用云计算服务的好处听起来如此诱人，但更多人却抱以观望的态度，这种谨慎来自于对安全问题的考虑。云计算意味着数据被转移到用户主权掌控范围外的机器上，也就是云计算服务提供商的手中。那么，如何保证这些数据的安全性？如何能相信服务商不会将数据出卖给商业竞争对手呢？这样的担心从来没有停止过。在2007年初，谷歌发布Google Apps服务之后，就有许多人提出质疑：我们怎么能确定数据在谷歌那里是安全的？

对于这种质疑，各个云计算供应商回应说完全不必担心云计算过程里的数据安全问题。因为数据在集群上被分解为散乱的状态，就连服务器也不太理解它们，想要破译并还原数据的难度非常高。作为云计算的主要推动者，发布Blue Cloud计划的IBM公司还表示，将会制定更多的相关流程与标准来保证客户的数据安全。

但这仍然无法完全打消人们的疑虑，毕竟在一个信息至上的时代里，哪怕是数据碎片的泄露也是危险的。只要存在数据被还原的可能性，云计算服务就会被那些需要高安全级别的客户拒之门外，比如银行。

当使用者的计算机真的仅仅成为互联网服务的接入口，当数据的处理离使用者越来越

远，我们也将会越来越担心数据的安全问题，这将是云计算推广发展中绕不开的一个坎。

5.业界巨头的“云”

虽然对于安全问题的疑虑尚未打消，云计算的战场上硝烟已起，各路厂商纷纷投身其中，希望能够从这块大蛋糕分一块，其中不乏谷歌、亚马逊、IBM、微软、Sun公司这样的信息巨头。尽早进入市场的好处显而易见：赢得良好的公关形象，吸引学界与业界的关注，通过与学界和自由智库的磨合发展技术。更为关键的是，云计算被视为将用户从桌面推向互联网的一步关键棋，在新旧规则交替的紧要关头，谁赢得了战场，谁就赢得了规则的制定权。

亚马逊在2007年向开发者开放了名为“弹性计算机云”的服务，让小软件公司可以按需购买亚马逊数据中心的处理能力。Sun公司推出“黑盒子”计划，这个基于云计算的计划认为未来的数据中心不再会被局限在拥挤而闷热的机房里，而是一个个可移动的集装箱，企业可以把它移动到任何地方。

从Gmail开始，Google一直试图通过以互联网提供给用户计算能力与服务，颠覆微软缔造的“桌面为王”的时代，挑战微软的权威。Google推广的云计算平台是开放源代码的，这意味着用户可以得到这个平台的代码并修改它，这被视作推广云计算方式的有利手段。

面对Google的挑战，微软试图以Windows Live为基础，联结起数以亿计的Windows用户，并向他们提供云计算服务，在线存储是微软迈出的关键一步。



Google Apps

蓝色巨人IBM在2007年8月高调推出Blue Cloud——“蓝云”计划。该计划意指使公司数据中心与因特网运行更为贴近的计算机与软件产品组合，IBM高性能解决方案副总裁Willy Chiu透露，“云计算将是IBM接下来的一个重点业务”，目前已经部署200多名研发人员在这项业务的研究上。IIBM计划建立一个相当规模的商业模式，在大型数据中心方面进行有意义的技术开拓工作，以此激发大家的商业兴趣，并利用遍布于互联网上的远程主机进行更高效的运行、搜索信息及编写程序。据分析人士称，在面向企业级云计算的市场中，IBM正在着力把自己打造成行业的领导者。

6.国内的云计算与云安全

目前，云计算有云存储和云安全两大领域。微软、谷歌等国际大公司将重点放在云存储领域。云安全则是我国企业创造的概念，运用云安全技术阻挡木马病毒入侵。

云安全融合了并行处理、网格计算、未知病毒行为判断等新兴技术和概念，具体来说就是通过大量客户端所携带的“探针”对网络中软件的异常行为进行监测，从而获取互联网中木马、恶意程序的最新信息，然后提交到服务器端进行自动分析和处理，再把病毒和木马的解决方案分发到每一个客户端。

现在来自互联网的主要威胁正在由电脑病毒转向恶意程序及木马，普通的杀毒软件已经无法有效地处理日益增多的恶意程序，在这样的情况下，现在采用的利用特征库识别病毒的方法显然已经过时了。使用云安全技术，识别和查杀病毒不再仅仅依靠本地硬盘中的病毒库，而是依靠庞大的网络服务，实时进行采集、分析以及处理。整个互联网就是一个巨大的“杀毒软件”，参与者越多，每个参与者就越安全，整个互联网也就更安全。

云安全的概念提出后，曾引起了广泛的争议，许多人认为它是伪命题。但事实胜于雄辩，云安全的发展像一阵风，瑞星、趋势、卡巴斯基、McAfee、Symantec、江民科技、Panda、金山、360安全卫士等都推出了云安全解决方案。瑞星公司基于云安全技术开发的2009新品，每天拦截数百万次木马攻击。趋势科技已经在全球建立了五大数据中心，几万部在线服务器。云安全可以支持平均每天55亿条点击查询，每天收集分析2.5亿个样本，资料库第一次命中率就可以达到99%。

瑞星2009、瑞星卡卡上网安全助手等软件中集成了“云安全探针”，用户电脑安装这些软件后就成为云安全的客户端。随着云安全的发展，包括迅雷在内的一批重量级厂商加入了瑞星云安全计划，其旗下的软件中也加入了云安全探针功能，成为其客户端。用户安装的云安全探针能够感知电脑上的安全信息，如异常的木马文件开始运行、木马对系统注册表关键位置的修改、用户访问的网页带毒等等。“探针”会把这些信息上传到云安全服务器，进行深入分析。服务器进行分析后，把分析结果加入云安全系统，使云安全的所有客户端立刻能够防御这些威胁。不同类型的威胁，有不同的处理方式。如果是新发现的木马病毒，则云安全服务器会将病毒的特征码送回中毒客户端，使用户能及时查杀该病毒。如果发现的是“带毒网页”，则云安全系统会将网址发送给所有的合伙伙伴，使搜索引擎、下载软件能在第一时间屏蔽这些网站，这样能在最短时间内阻断病毒木马的传播途径，从而保证用户安全。

云安全技术能通过本地客户端分析收集可疑文件，并自动上报到云安全的分析中心，经过分析中心的自动分析系统判断后，反馈给客户端来进行处理。这样的好处是可以不需要在客户端存储所有的病毒库，只需要和云端进行一个短暂的连接就可判定文件的属性，大大减轻了客户端的负担，也解决了不断增加的病毒库对普通客户端的压力问题。对病毒库的优化和云安全网络化的设计，使得杀毒软件在病毒库体积较少的同时提高了查杀效果。

简单说，云安全就是从传统单机的杀毒转换成网络的主动防毒。杀毒软件利用互联网强大的网络支持，通过互联网实时监控用户的主机，在用户即将访问有害网页前提醒用户，做到防范于未然。而不是像传统软件那样是受到攻击再作出相应的反应。这样不仅极大降低了用户中毒的概率，同时也降低了软件在这方面所占用主机的资源。另外通过服务器和用户终端形成的庞大的网络云，对事件的反应速度就会很快。如果大家用的都是云安全的杀毒软件，当一个新病毒出现的时候，只要有一个用户中毒，其他用户的杀毒软件立刻就会通过网络收到这个信息并做出相应的防御，从而避免大规模的中毒事件发生。

无论是云存储还是云安全，云计算事实上已经在各方面影响着我们的网络生活，随着云计算技术的继续发展，也许互联网的面目也会发生根本的改变。



奇拿归来，只爆年龄不爆乳

http://ent.163.com/08/1126/07/4RLKD9GM00031H2L.html

奇拿回来了！不过这次奇拿爆出的不是明星们的身体，而是他们的年龄。这种大概算是精神攻击吧，似乎效果比肉体攻击更加震撼，毕竟对于露惯了的明星们来说，露一露不是什么坏事，有时还是好事。这次奇拿爆出的是150位明星身份证号码，从中可以判断他们的年龄。根据这份名单可以看到，声称自己1978年出生的曹颖其实是1974年出生，称自己1979年出生的罗海琼实际出生年份为1973年，一直都摆出一副80后姿态的马伊俐、秦海璐，实际都是70后，而一副80后打扮的斯琴格日勒更是1968年就已经出生了。外表青春的周迅生于1974年，和她同年出生的还有才女徐静蕾，央视主持人周涛1968年出生，今年41岁，董卿1973年出生，今年36岁，一向以清纯小美眉形象示人的薛佳凝32岁，歌手孙悦1972年出生……总之，大家的猜想基本都是正确的。

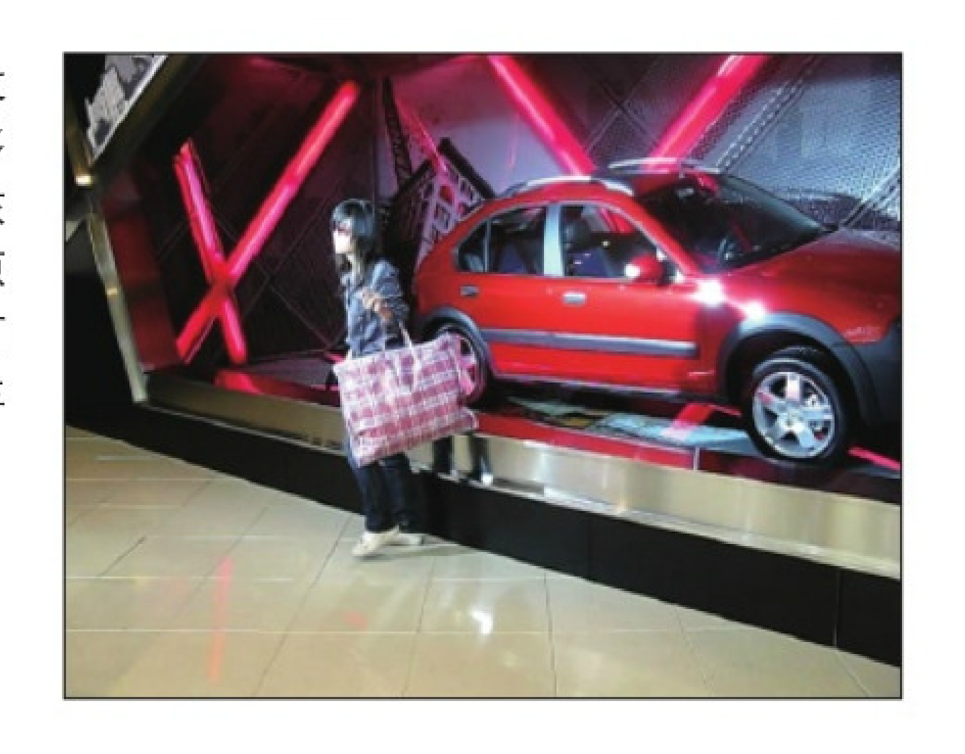
对于这次爆料，明星们纷纷谴责奇拿缺德，不过律师认为，身份证号原本就是一个公共信息，现在通过正常途径就能够向警方查询，因此，这种行为只能说是不道德。在此，笔者出于道义也小小谴责一下，下不为例哦。（PS：谢谢你让我终于知道了曹颖有多大）

90后女提一麻袋现金逛车展

http://6.cn/watch/11153288.html

4月上海的车展上，人流涌动，一开始谁都没有注意到她。直到大家发现这年纪轻轻的女孩子竟然拎着一个红蓝格子的编织口袋，才免不了对她多看了两眼，有心人拿着DV跟了这名女生一段，拍下这样一段雷人视频：女孩儿逛着到名爵车展台时，看到有人在拍照，便请这名女生帮她也拍一下。原来稀松平常之事，不诚想，拍完照人家直接从随身带的那麻袋里掏了一把百元大钞作为小费……这段视频传到网上后，这女孩子跟这麻袋连带着名爵车都成为了关注焦点。

您还别小瞧了她手里拿着的破口袋，那个可是世界知名品牌“哎哟喂”（LV）出品的。售价￥25 000呢。





陈潇的剩余人生店

http://shop33691501.taobao.com/

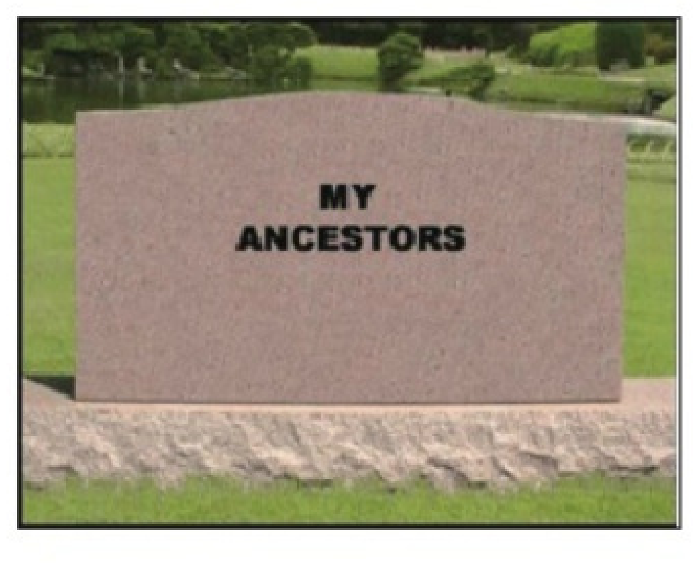
陈潇的口号：人的时间是可以买卖的，安排陈潇的生活是你们的权力，为你们服务是我的义务……

大千世界，无奇不有。而在淘宝上你可以找到形形色色的店家出售你前所未想的商品，出售衣服、玩具、真人Show内衣、视频教学早已是稀松平常，如今更多的“敢想敢干”的店家如雨后春笋般冒出来，并且被人们所关注。一天100元，可以买个美女相伴左右，也还算便宜吧。



电子公墓来了，你准备好了吗？

http://jandan.net/2009/04/28/give-up-online-social.html



一些美国的电子公墓公司以“Dying is no reason to give up online social life（死亡并不意味着放弃了网络生活）”为口号，开辟了网络电子公墓。在这些公司提供的主页上，你可以通过购买各种挂件来装扮亲人们的电子墓碑、周围的风景等。当然，如果游客要来扫墓，也得购买一些类似香烛、纸钱的东西。据说美国这样的挂件售价从5～35美元不等。中国早晚也会出现这东西，以后别在QQ自动回复里写什么“本人已死，有事烧纸”之类的话啦，直接放上链接完事。

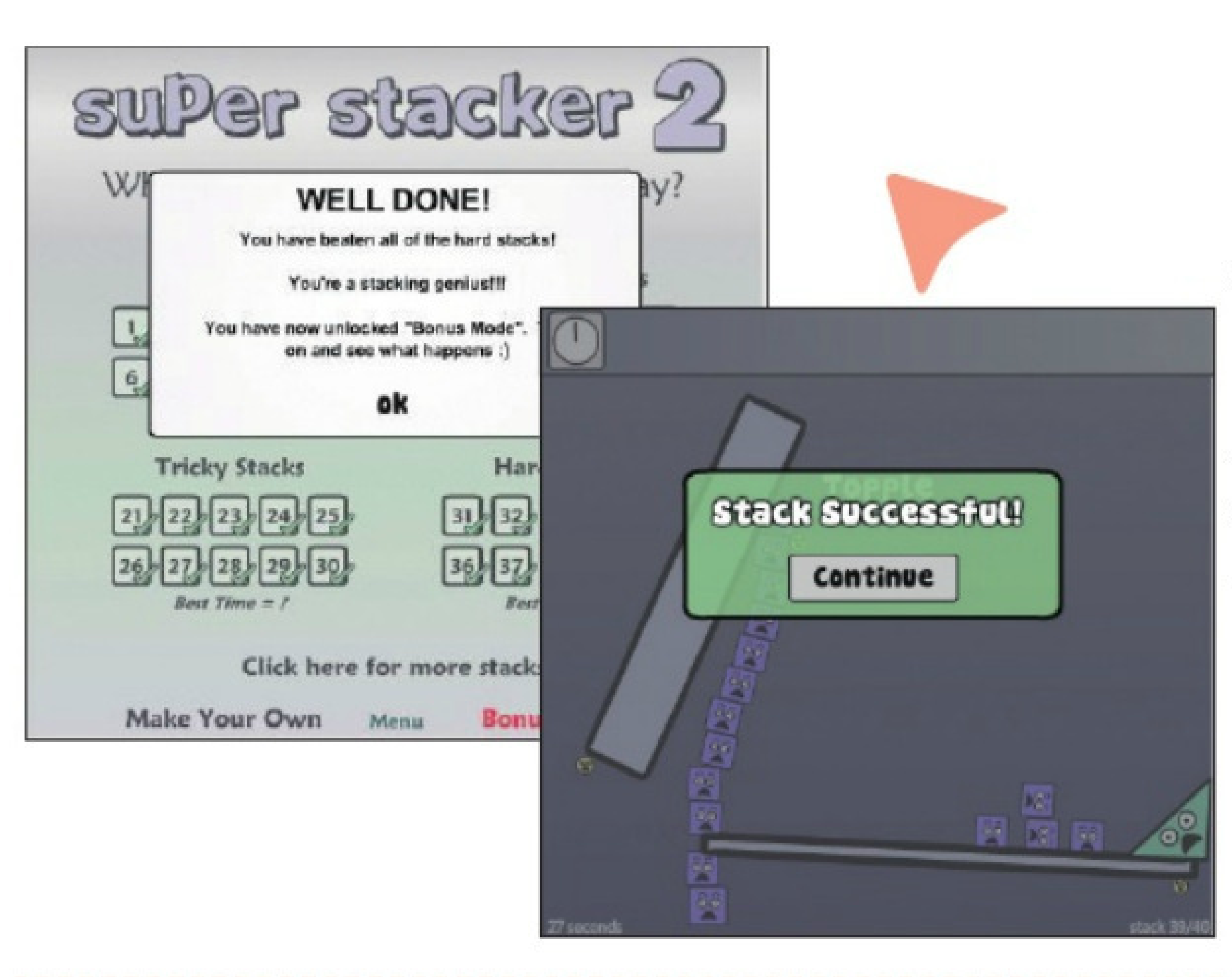
日本电击男

http://www.youtube.com/watch?v=PZ4N79o-f0M



都说日本人出变态，事实真的是让人难以反驳。这个视频记录的是一位日本朋友亲身体验电棍的效果，这和之前国内的那位电棍自击和防狼剂自喷人士如出一辙。不过，这个日本朋友基本没有露脸，少了些自暴的精神，而且，从YouTube页面的视频题目上来看，他很可能就是一个开电棍商店的老板。既然此举可能纯属商业行为，自然就少了一点娱乐的价值。

超级积木2 http://www.tianya.cn/techforum/content/81/583504.shtml



话说这真是一款动脑动手的居家办公益智游戏，既有独自思考之乐趣，也有众人一起想办法通关的众乐乐之感。本作是《超级积木2》，一共40关，难度不以关数递增，不过不少玩家卡在25和39关。每关通关的方式多种多样，可重复性和游戏性都很强。当一座积木塔搭成之后，计时开始，这时你会紧张到大声叫出来：“别倒别倒别倒！”当你看着积木大厦危在旦夕时，系统提示：“Stack successful！”，相信你的小心脏一定会“噗噗”地剧烈跳动。

作者提示：有人围观效果更佳。



高跷半羊人

http://jandan.net/2009/04/28/digigrade-leg-extensions.html



西雅图雕刻家Kim Graham为自己制作了一个名为“Digigrade Leg Extensions”（趾行类附件腿）的有趣“高跷”。她模仿动物的脚掌，把自己扮成了一个类似神话中半人半兽的怪物。这双毛腿足有35.5厘米高，带有一定的弯曲度，穿上它走起路来同样可以让你表现得十分优雅。

最考验耐心的俄罗斯方块

http://sovietrussia.org/f/src/tetoris.swf

看到右边这一整屏的白色了么？没错，这就是你用来摆放俄罗斯方块的广场了！虽然通过空格键可以加速各种形状的方块的下降速度，但要想消去一行，至少需要摆上一百多个极小的俄罗斯方块才可能实现，要是下定决心坚持到底，不花上个一天半天的，怕是很难摆上一半方块。P

动感地带——常用动画制作全接触

■天津 千江有水

关键字：动画表情 动感文字 动画指针

如今动画文件在网络中的应用无处不在，如网页动画、QQ表情动画、3D文字动画等，这些小巧的动画文件为这个虚拟的网络空间带来了活力。虽然随处都可看到动画文件，那么你了解这些动画文件吗？知道这些动画都是什么格式，是怎样做成的吗？今天我们就一起走进动画文件。

一、GIF表情动画的制作

制作GIF文件的软件很多，相比之下Ulead GIF Animator（下载地址：http://www.skycn.com/soft/2441.html）使用更方便，功能也很强大，内建许多插件和现成的特效可帮助我们制作出栩栩如生的GIF动画。程序还能将动画GIF图片最佳化，能将网页上的动画GIF图片减肥，以便更快地浏览网页。

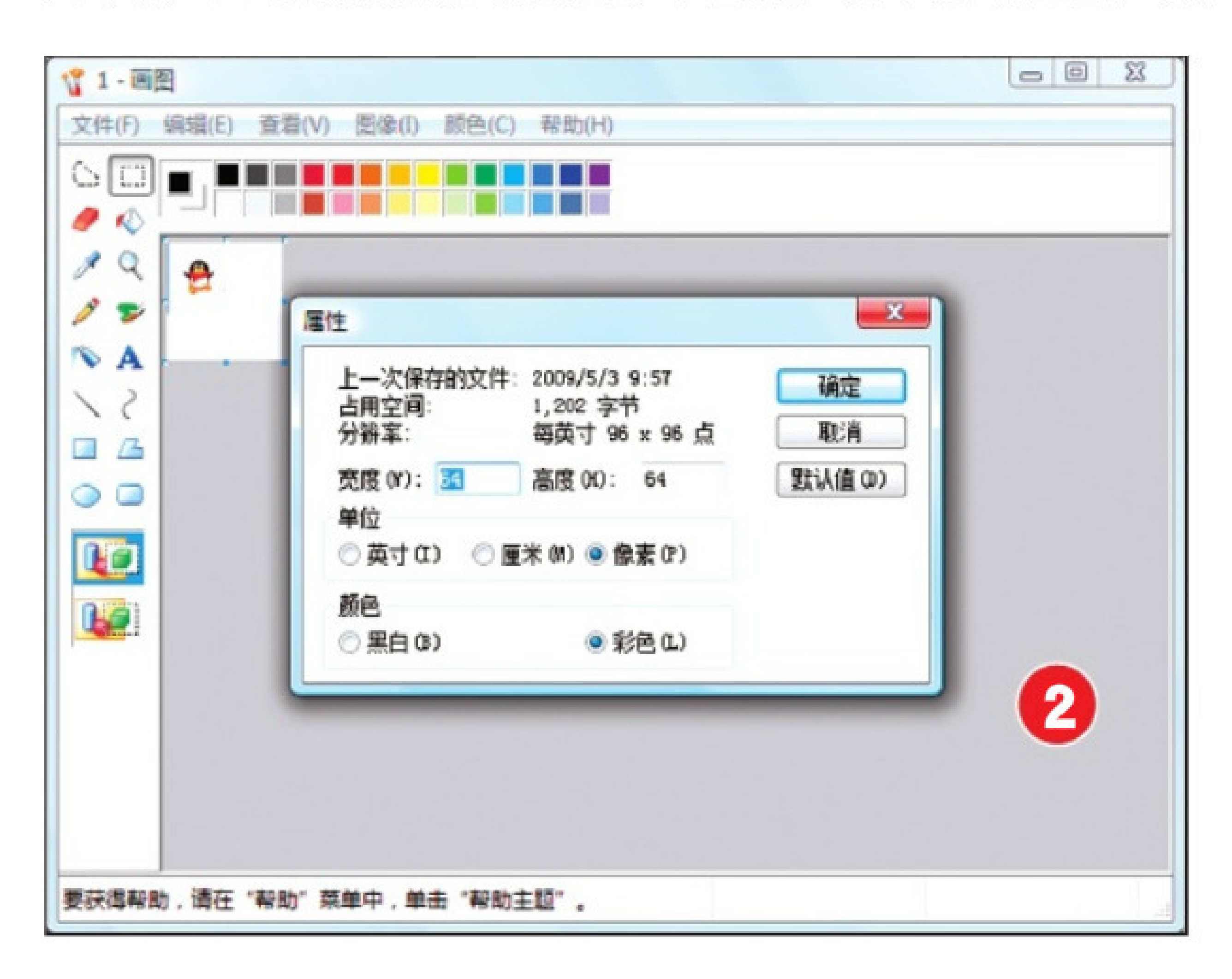
1.素材的制作

在制作GIF表情动画前，首先要收集一些素材，一般制作GIF格式动画需要准备一些图片素材。收集素材一般有三种方式，一是到网上收集素材图片，二是在视频中截取连帧图片（一般使用视频播放器即可截取，如KMPlayer等），三是绘制或制作素材图片。下面以制作QQ表情素材为例来了解一下制作过程。

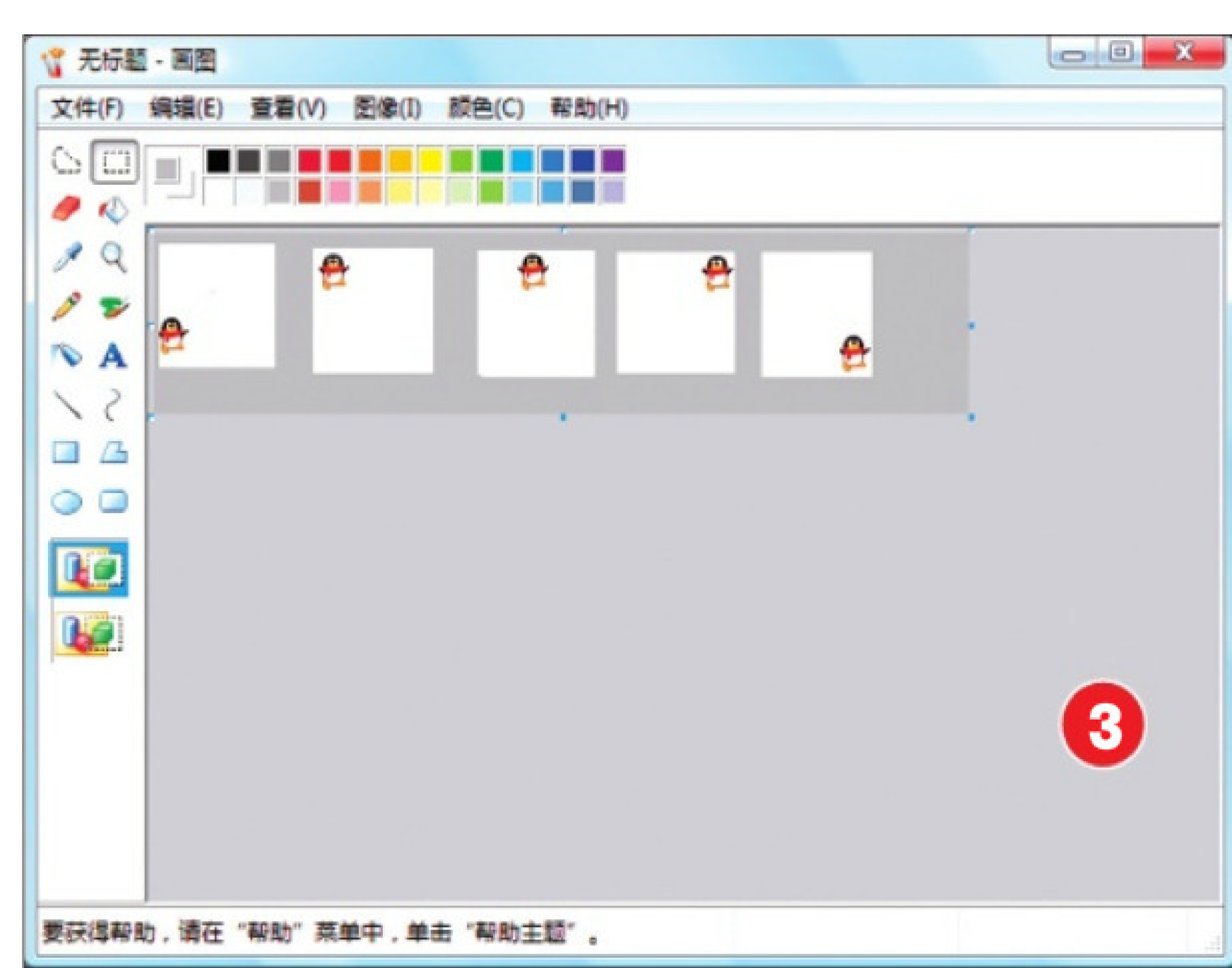
制作QQ表情动画时也可利用QQ自带的表情动画作为素材来制作出自己需要的素材图片。首先使用QQ的截图工具在聊天窗口中截取一个QQ表情（图1），随后将该图片保存到本地作为素材图片。



随后使用画图工具打开该素材图片，在“图像”选项中选择“属性”窗口，随后设置好“宽度”和“高度”，如64×64像素（图2）。随后将画图的画布中的QQ图片移动到左侧下方，设置后将该图片保存为“素材1”。然后再将图片中的QQ表情依次移动到画布中上方、右下角等位置，并且分别依次进行保存（图3）。



2



3

2.制作动画

素材制作完成后，就可制作动画了。启动Ulead GIF Animator程序后弹出“启动向导”，可通过动画制作向导来完成素材的导入，单击“动画向导”项，随后进入“设置画布尺寸”向导对话框，单击“尺”下拉菜单选择一个程序预设的尺寸，此外还可在下面的“宽度”和“高度”中自定义动画尺寸（图4）。随后单击“下一步”进入“选择文件”窗口，在该窗口中可将收集到的素材文件添加到动画中。程序提供了“添加图像”和“添加视频”两个选项，单击“添加图像”按钮弹出一个选择图像文件对话框，在此可将制作好的图像文件导入到该列表中（图5）。



4



5

提示：Ulead GIF Animator还提供了视频导入功能，通过该功能可将某段视频作为素材导入到动画中，注意添加的视频文件不要过大，否则影响动画效果。

素材文件添加后单击“下一步”按钮进入“画面帧持续时间”设置窗口，在此可设置好帧的延迟效果，在“延迟时间”栏中输入帧之间的转场时间，数值越大转场越慢。在“安帧比率指定”项中表示每帧动画的停留时间，输入后可通过演示选项对帧的切换速度进行预览（图6），随后单击“下一步”按钮并单击“完成”，这样即可将选中的图片文件导入到程序的主界面中。



6

3. 编辑帧

在程序下面有一个“帧”面板，可浏览导入的各个帧，默认情况下一张图片占一帧，可根据需要为当前图片添加帧。在“帧”窗口中选中需要添加的帧并单击“帧”菜单中的“相同帧”命令，随后可看到在该帧的后面可复制一个相同帧。如果需要在该动画中导入一个新素材文件，可通过“帧”→“添加帧”命令为给当前动画添加空白帧，然后在单击“导入图片”按钮来为当前的动画导入一张新的图片。设置后单击帧面板中的“播放”按钮，即可在动画预览窗口中对动画效果进行预览。

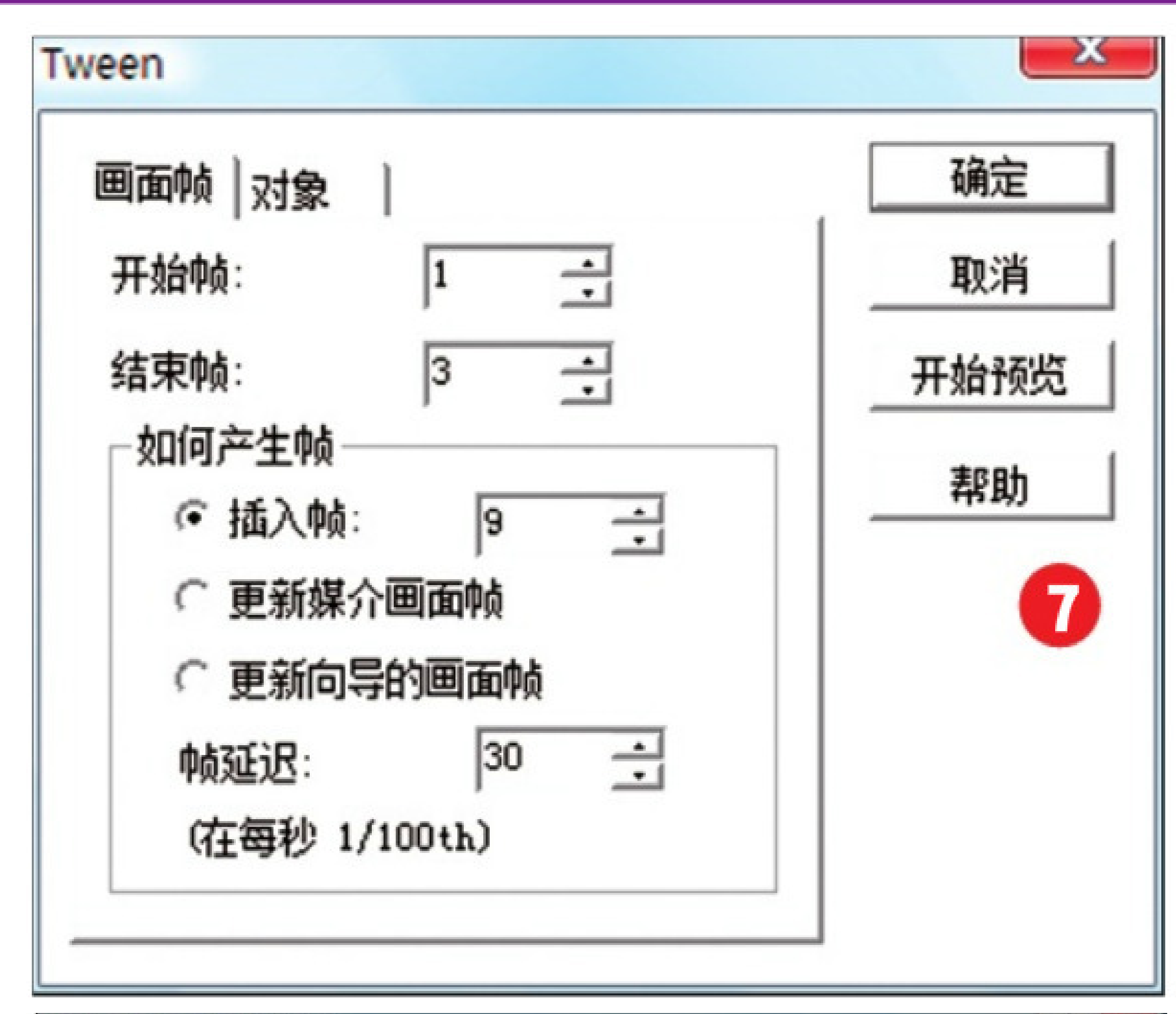
4. 设置帧过渡

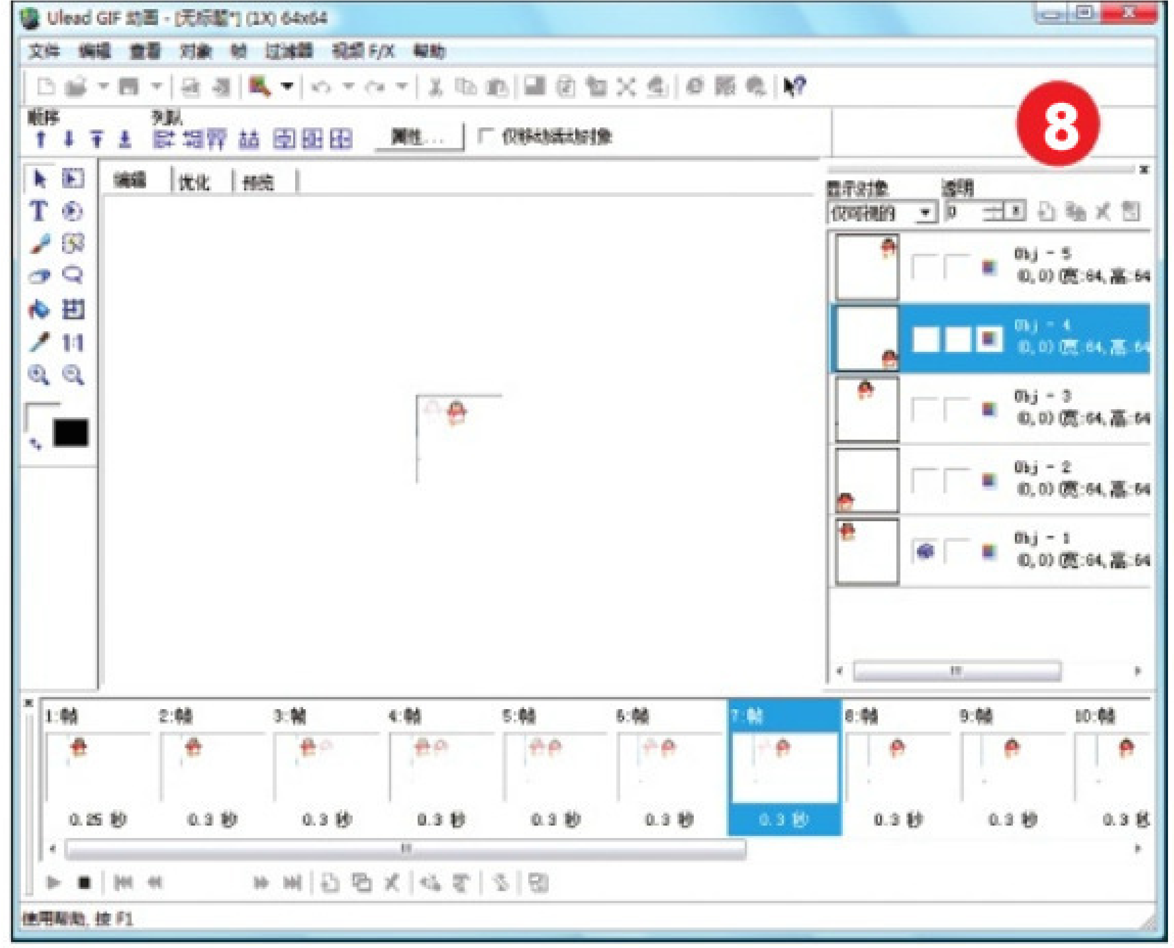
如果觉得跳来跳去的QQ动作太单调，还可为QQ素材添加一个过渡效果，也就是说从第一帧到第二帧不是直接进入，而是通过中间的过渡图片一步步进入的。设置过渡效果时，首先在添加过渡效果的前一帧上单击右键，在弹出的右键菜单中选择“两者之间”命令，打开帧设置窗口，在此输入插入帧的数量（图7），随后单击“确定”按钮，这样就可为指定的帧和后面的帧之间添加多个帧，此时看到第一帧中的素材到第二帧素材（图8）。

5. 添加视频特效

Ulead GIF Animator提供了多种视频效果，这样让动画文件更具有动感效果。给动画添加视频效果时，首先单击菜单中“视频F/X”，随后弹出的下拉菜单中列出很多视频特效，下面以设置“Gate”→“3D”特效为例来了解一下具体的设置。首先单击“视频F/X”命令，在弹出下拉菜单中选择“3D/Gate”→“3D”命令，打开“添加效果”对话框（图9）。在此对视频效果属性进行设置，如画面帧的延迟时间、过渡边框的颜色、过渡边框的方向、使用反转效果等，各项设置都可在预览框中进行预览，选择后单击“确定”按钮即可将指定的效果添加到该动画中。

> **提示：** 添加的视频和文字动画时，都是将该效果插入到动画中，并没有对动画文件中的各个帧进行覆盖，因此添加视频效果和文字动画后应该将以前的各帧删除。删除时选中相应的帧，单击右键在弹出的右键快捷菜单中选择“删除帧”命令即可。







6. 生成动画

用Ulead GIF Animator对动画中的各帧进行编辑后，预览满意后就可将该动画保存下来了，生成GIF动画文件时单击“文件”菜单中的“另存为”→“GIF文件”命令，随后选择动画的保存路径即可生成GIF动画文件。

通过上面的设计和制作，我们已创作出很个性的QQ表情动画了，是不是很简单，有兴趣试试吧。

> **提示：** Ulead GIF Animator不仅能生成GIF动画文件，也可将图片等素材制作成AVI格式的视频文件，制作过程和GIF一样，在此不再一一赘述。

二、SWF动画的制作

接下来看看如何制作一款SWF动画，SWF动画就是平常说的Flash动画，它们一般都是通过Flash程序制作出来的。不过Flash操作必须需要专业的技能才能实现，这对于菜鸟来说实在有些难度，不过网上提供了很多SWF制作小工具，通过这些工具可方便的制作出SWF动画。Sothink SWF Easy（下载地址：http://www.crsky.com/soft/16001.html）是一款非常优秀的SWF动画制作工具，程序提供了丰富的模板、素材、制作向导方式，只需单击几下鼠标就可轻松创建出交互式的Flash动画。

1.快速生成动画

制作SWF动画和GIF动画一样，先要收集或制作一些动画素材，制作过程在此不再赘述，SWF动画也需要一些图片素材。

启动Sothink SWF Easy，在弹出的“创建模板”窗口，在此以创建一个横幅动画为例，来了解一下制作过程，选择“banner”模板后，打开“向导窗口”，在“模板”项中选择一种模板样式，随后在下面可对模板样式进行预览（图10），单击“下一步”按钮，在此点选“自定义影片大小、背景和文字”选项，单击“下一步”按钮，在弹出“大小”设置中对选择动画的尺寸进行设置。接着单击“下一步”按钮，输入动画中出现的文字信息（图11）。文字输入后，在下面窗口中可为动画创建一个连接（图12），这样当该动画执行后，鼠标单击该动画即可打开连接指向的目标。连接输入后，在向导窗口中单击“完成”按钮，可看到Sothink SWF Easy开始生成动画。



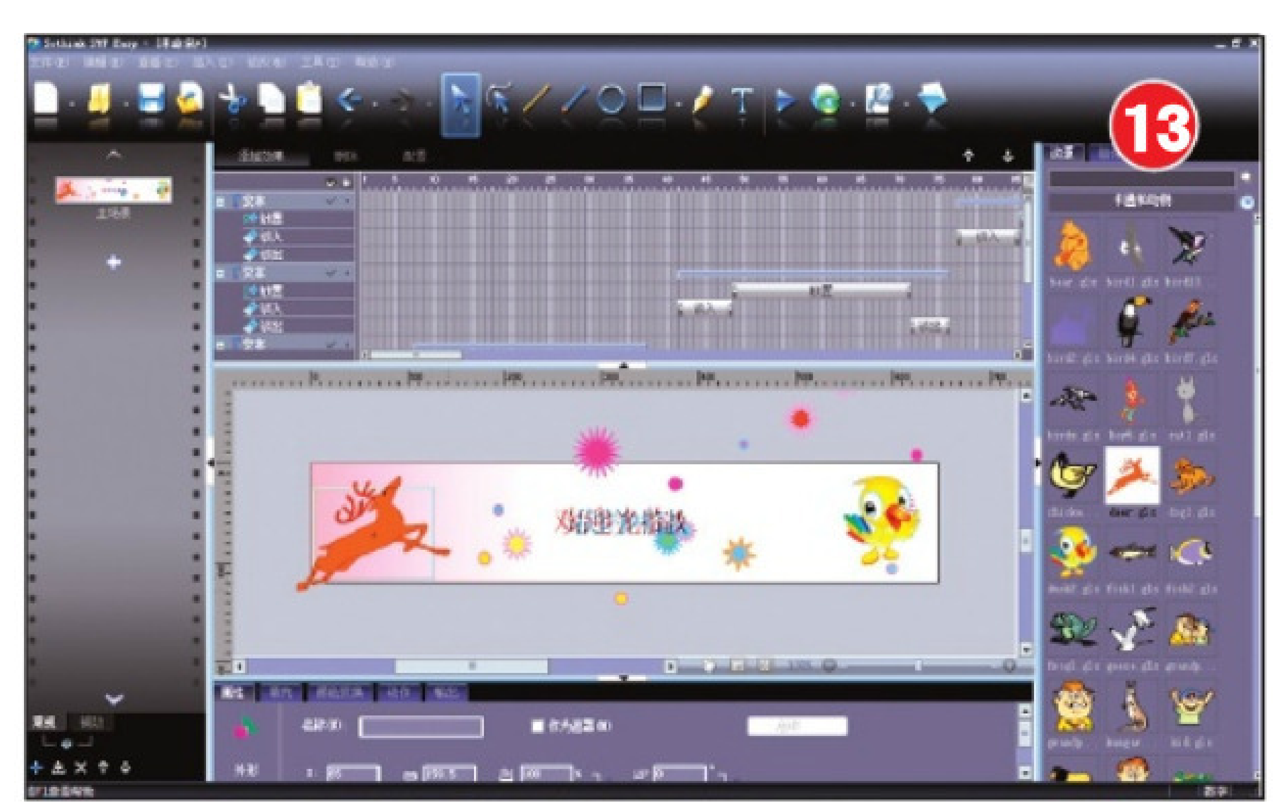


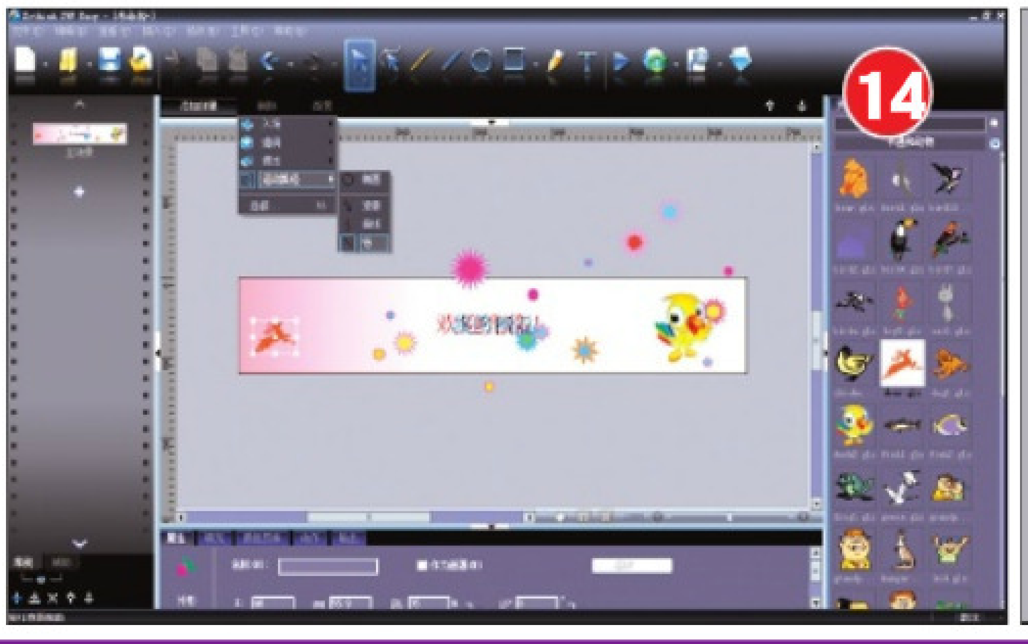


2.编辑动画

从模板动画生成的直接导入到程序主界面，在此可根据需要对动画内容进行修改。下面就以为动画中添加一个小鹿跳跃的素材内容为例来了解一下动画修改过程。

首先先来插入小鹿的图片素材，在Sothink SWF Easy可非常方便地插入一个素材文件，在右侧的“资源”窗口中可根据需要选择一种“卡通和动物”素材，随后在下面的素材列表中将小鹿素材拖动到动画区域的左侧位置（图13），拖动后可对素材文件进行大小、旋转等调整。随后选中添加后的小鹿素材，单击工具栏中的“添加效果”，可看到程序提供了多种动画效果，在此需要选择“路径”→“行”（图14）。此时鼠标变成了一个“十”字，拖动鼠标在动画场景中画出小鹿跳跃的路径（图15），随后单击工具栏中的“配置”按钮，在打开的配置对话框的“特效”项下勾选下面的“循环”复选框（图16），这样小鹿就可按照路径进行循环运动了，单击“预览”按钮可对当前动画进行预览。

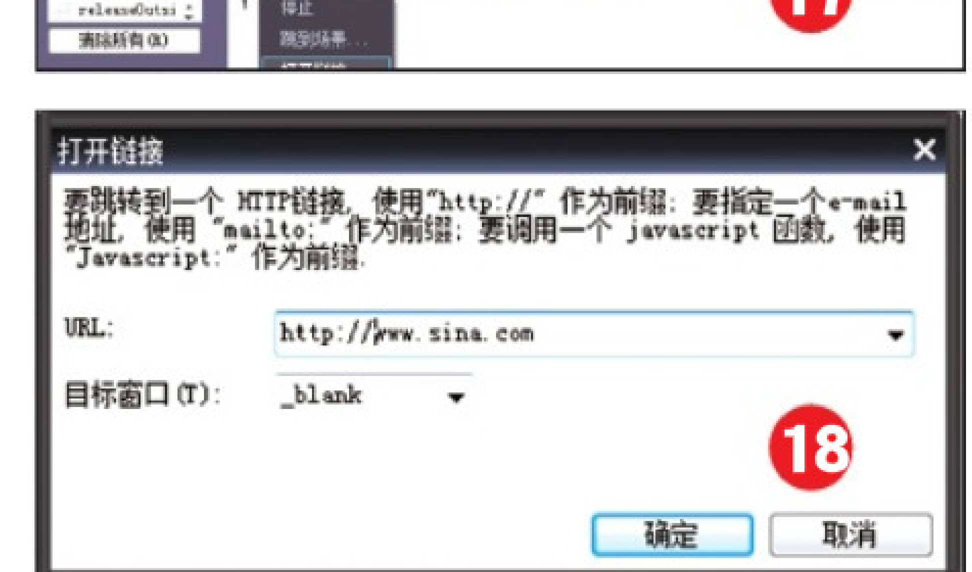








3.自定义动作



在Sothink SWF Easy中可为每帧图像设置一个动作，如点击时切换到下一页或链接到某个网站，这样给用户浏览动画时提供方便。

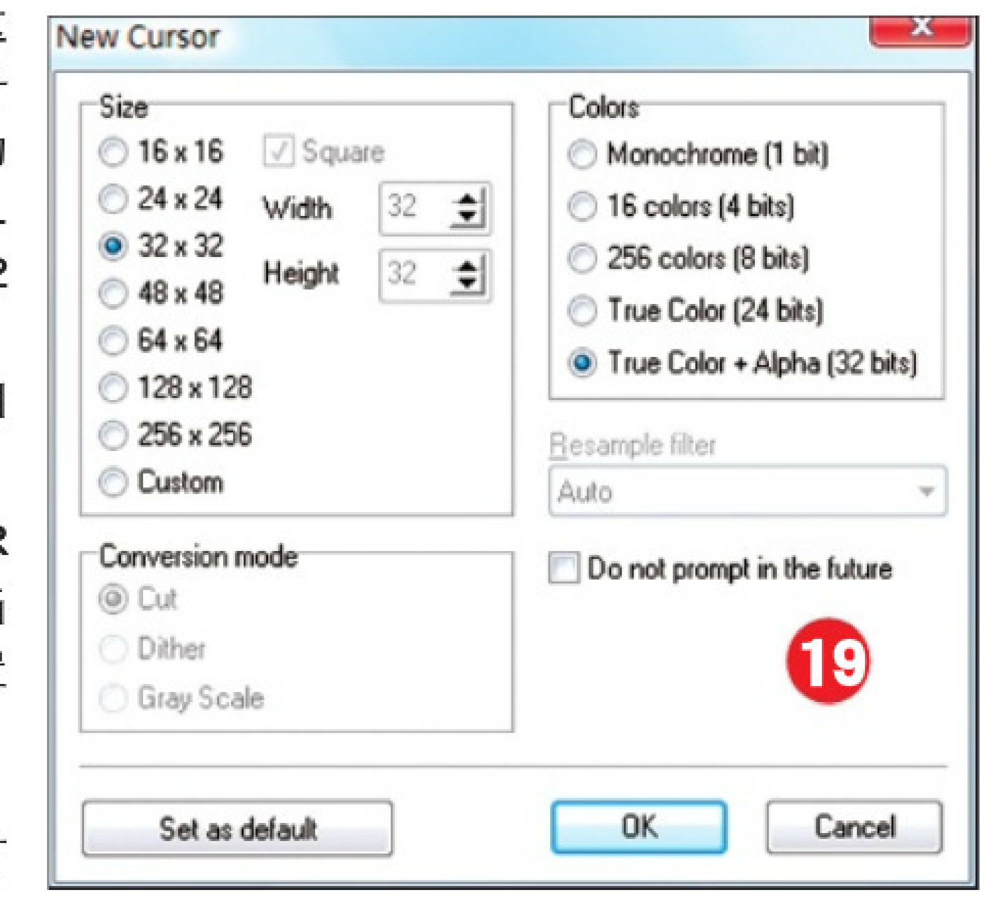
如设置“点击时打开某个链接”时，首先在动画编辑区域中选择该素材后，切换到下面的“动作”标签项中，进入到动作设置列表，在此就可为某个元素设置动作了。设置时，单击“动作”工具栏中的“a”字样的图标，随后弹出“停止”“跳到场景”“打开链接”三种命令方式（图17）。选择“打开链接”,随后弹出“打开链接”设置对话框在“URL”地址框中输入链接地址，在“目标”栏中选择链接地址显示的位置（图18）。设置后单击“确定”返回主界面，此时可看到在“动作”窗口中自动生成一串命令语句。

4.保存SWF动画

以上设置好后就可保存动画文件了，保存时单击“文件”→“导出影片”命令，在打开的保持列表中程序提供了保存为导出SWF影片、插入到HTML中的SWF文件、复制HTML代码文件等三种方式，如果只需要该动画文件时，点选“导出影片”，随后选中文件生成的路径后单击“下一步”即可将该动画保存为SWF格式。

三、指针动画制作

很多用户在网上下载的桌面主题中都集成了一些鼠标动画指针，这些小巧漂亮的鼠标动画是怎么做出来的呢，其实这类ANI格式的动画指针文件是通过专门的动画指针制作工具完成的，下面我们就来自制一个动画指针文件。ArtCursors（下载地址：http://www.skycn.com/soft/2447.html）是一款优秀的动画指针制作工具，支持标准的16×16、32×32尺寸，程序提供了着色功能及齐全的编辑工具，支持格式包括：ICO、ANI、CUR、WMF、EMF、BMP、JPG、JPEG、GIF、PNG，并能从图像ICO、JPG等文件中导入素材，为指针制作提供了方便。



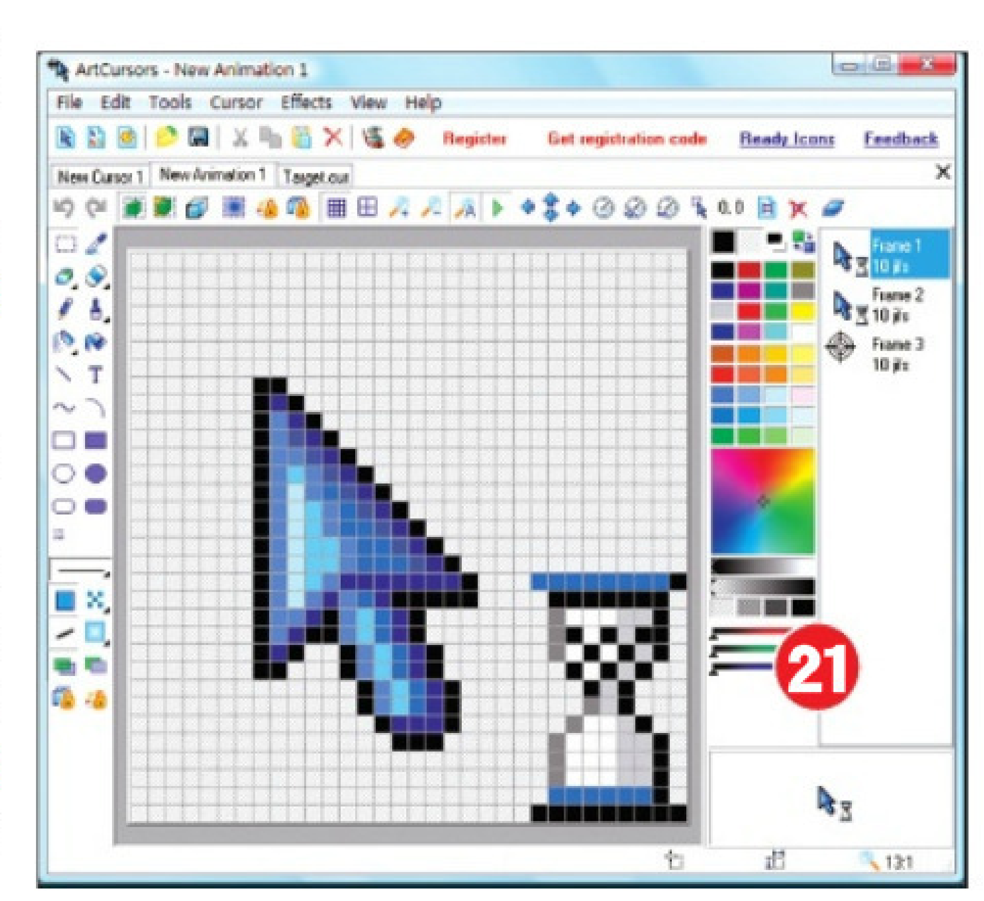
启动ArtCursors程序，会弹出一个设置窗口，其中分别有3个CUR（制作指针）、CL（制作指针库）、ANI（动画指针）复选项，制作动画指针时在此可勾选ANI复选框并单击“确定”，进入打开“新指针”设置界面（图19），其中在“Size”项中选择指针的大小，一般为32×32。在“Colors”（颜色）项中选择鼠标的一种颜色，一般为“True Colors”（24位真色彩），设置后单击“OK”生产一个动画制作窗口，下面就可在该窗口中制作动画指针了。



动画制作和GIF动画的原理一样也是通过添加帧来完成的。程序将新建的制作页面默认为第一帧，下面就来看看如何制作第一帧动画。

在该帧中可用右侧工具栏中的“铅笔”工具，通过选取右侧的调色板上的颜色，勾画出需要的指针样式。此外ArtCursors还提供了很多鼠标指针素材文件，该素材文件都保存在安装目录的Articons文件夹下，导入素材时单击工具栏中的“Open”按钮，找到指针库文件夹，在此选中需要导入的素材后，单击确定，该指针文件逐帧被显示在ArtCursors的编辑界面中。随后按下键盘上的“Ctrl+A”组合键，选中鼠标指针当前的帧，随后按下“复制”按钮并切换到“New Animated Colors”界面，将该指针复制到当前编辑区中即可。

素材导入后还要对当前帧进行时间设置，单击“Cursor”菜单下的“Set formats Time”命令，在打开的对话框中输入一个帧时间（图20），如果没有特殊要求一般默认即可。



第一帧制作后开始添加第二帧，添加时单击“Tool”菜单下的“Insert New format”（插入新帧）按钮，随后弹出一个新帧设置窗口，在“New Formats”下输入插入帧的数目，根据需要在下面选择插入帧的位置，随后单击“确定”即可添加一个帧。随后按照上面的方法可对当前的帧进行编辑。编辑后继续在该动画中中插入其他帧并导入素材文件。此时该动画文件中所有编辑的素材文件都可在右侧的列表中进行预览（图21）。如果对某一帧设置不太满意，可选取相关的帧进行编辑。随后单击工具栏中的“Play”按钮可对当前的动画鼠标进行预览。

对动画指针各种效果满意后，要想以后使用该图标指针，需要将其保存为扩展名为ANI的动画格式，保存时首先单击“File”→“Save”按钮，随后输入一个动画名称即可。以后使用该动画指针时，只要在“控制面板”→“鼠标”中将其添加即可使用了。

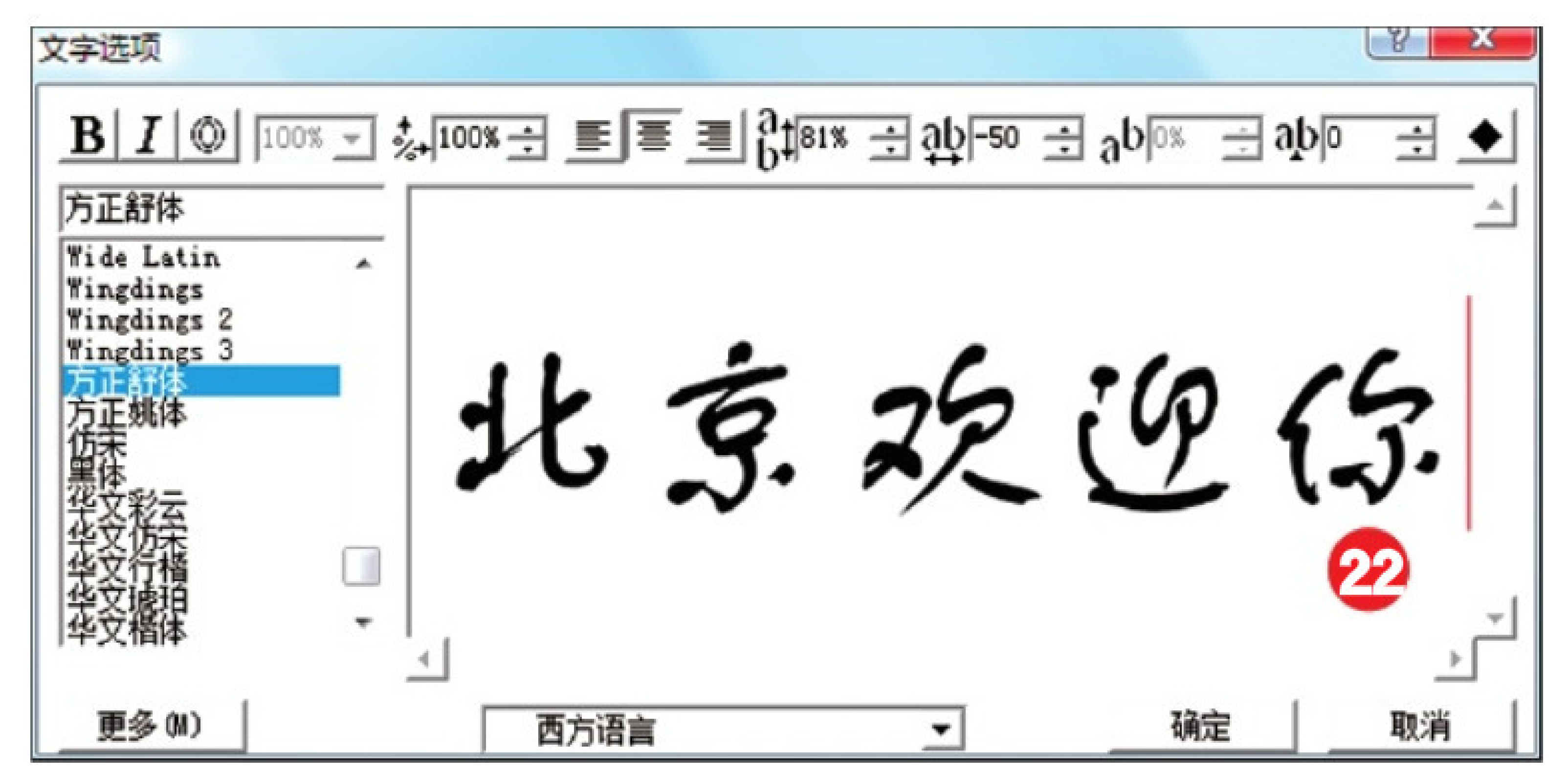
四、动画文字制作

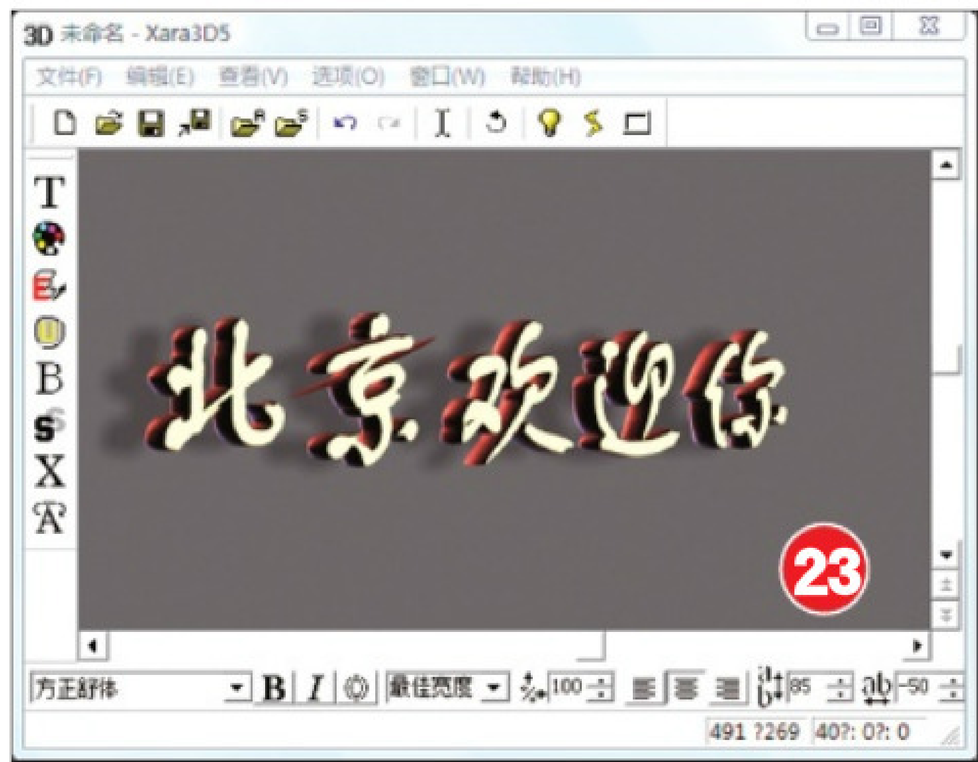
虽然普通的动画制作软件也可以制作动画文字，不过为了方便用户的使用，现在网上还出现了一些专门的动画文字制作软件，可直接做成超酷的3D动画文字。下面就来看看如何制作动画文字的制作。

其实3D动画文字制作工具很多了，最具有特色的应算是Xara3D（下载地址：http://www.skycn.com/soft/2444.html）和cool3D两款软件了，这两款软件最大的特点就是无需用户进行繁琐的设置，只需点击几下鼠标即可制作出优秀的文字效果。下面就以Xara3D为例来看看如何制作出自己喜欢的动画文字了。

1.添加文字

启动Xara3D，首先单击工具菜单中的“文本选项”按钮，打开“文本选项”输入窗口，在此输入需要制作动画的文字信息，随后在右侧选择好文字所使用的字体。在该对话框中可对文字的间距、行距进行调整，调整后可在“文本选项”对话框中直接对3D文件效果进行预览（图22）。设置完成后单击“确定”返回到程序主界面，这时输入的文字显示在Xara3D程序编辑窗口中。将鼠标移到编辑窗口中，按住鼠标左键在操作区中拖动鼠标即可改变在字体的显示角度（图23）。单击工具栏中的“阴影选项”按钮，在此可对文字进行阴影设置，单击“颜色选项”可对输入的文字进行颜色设置。





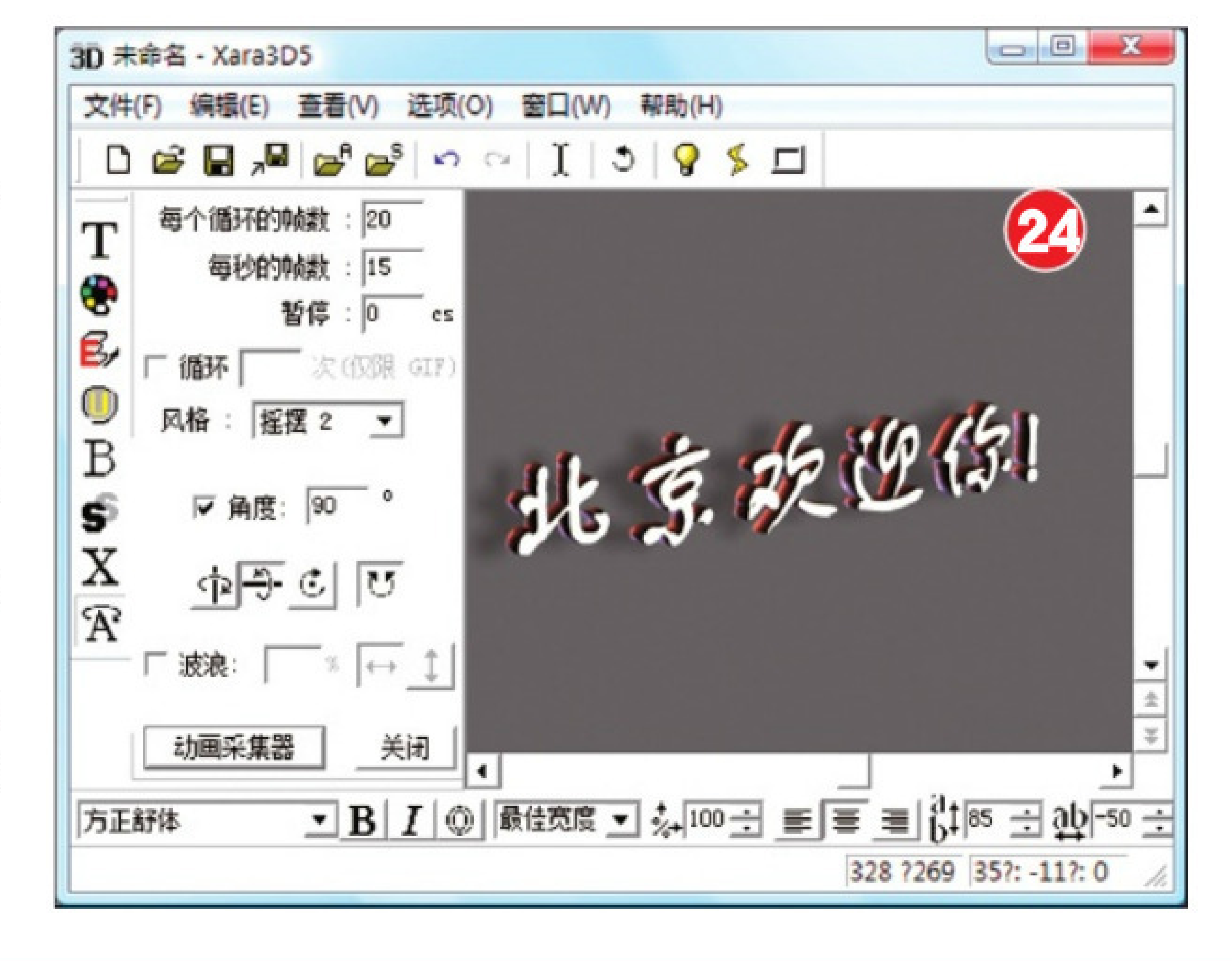
2.设置背景效果

程序提供了很多背景模板，可将这些模板添加到当前文字中，添加时单击工具栏中的“材质选项”，在打开的对话框中单击“载入材质”程序所有附带的所有背景模板样式都会显示在模板预览窗口中，双击其中的某一样式模板即可添加到当前的文字中。

3.动画设计

对文字的各个属性设置完成后，接下来还要对文字进行动画设置，单击“动画选项”，打开“动画选项”对话框，在此设置好每秒显示的帧数、循环的帧数等选项。在“风格”中选择一种动画的效果（图24），还可通过“动画采集器”来加载其他的动画特效，动画效果加载后，单击工具栏中的“播放”按钮可对当前动画文件进行预览。

通过以上各项设置后，单击“文件”→“导出动画”命令，可根据需要将该文件保存为动画文件，Xara3D默认将文件保存为GIF格式，此外通过该程序还可将动画生成为AVI、SWF、ANI等动画格式，这样为用户提供了方便。



五、动画格式转换

通过上面的介绍我们了解了动画格式和动画的制作过程，不同的动画格式有不同的特点，但有时制作一个动画文件后，需要对某个动画进行格式转换。其实动画格式转换也是经常用到的，掌握动画格式转换和制作动画一样重要，下面就一起来看看如何对常用的动画格式进行相互转换。

1.GIF与SWF互转

这两种类型的动画间相互转换时最常见的，目前该类格式转换的工具也非常多。其实一些动画制作工具都提供了GIF、SWF转换功能，这样给格式转换提供了方便，其实在互联网上也提供了一些专门格式转换的工具，使用起来也非常方便。

（1）GIF→SWF

GIF 2 SWF（下载地址：http://www.skycn.com/soft/6050.html）是一款专门将GIF转换SWF格式的小工具，程序支持一次转换多个GIF文件，操作也非常的简单（图25）。在程序主界面中单击“Add Files”按钮，在弹出的打开文件对话框中选择一个或多个需要转换的GIF文件，随后单击“文件”菜单中的“Convent to SWF”命令，程序便将GIF文件转换为SWF格式，并保存在源文件所在的文件夹中。

提示： 上面介绍的Ulead GIF Animator也提供了格式转换功能，首先通过“启动向导”打开需要转换的GIF动画文件，随后单击单击“文件”菜单中的“另存为”→“Macromedia Flash（SWF）”，即可将GIF文件转换为SWF文件。

（2）SWF→GIF



Magic Swf2GIF（下载地址：http://www.skycn.com/soft/13110.html）能将SWF文件转换为GIF动画，并能捕捉SWF文件中的全部帧或任意帧输出为一个GIF动画文件，程序支持多个文件同时转换，效果非常好。

转换GIF动画时，在程序的主界面中单击“添加文件”按钮添加一个需要转换的SWF文件，可在预览窗口中对格式转换前后的动画进行预览（图26），随后单击“转换为GIF”按钮即可将“SWF文件列表”中的文件转换为GIF动画文件。

此外，在Magic Swf2GIF中还可重新为动画设置背景颜色、调整尺寸、GIF帧数等设置。

2.GIF与AVI相互转换



AVI-GIF是一套影像转换器，它可将网上下载在AVI视频文件转换GIF动画，可将GIF动画文件转换为AVI视频文件。

（1）AVI→GIF

用AVI-GIF转换视频文件时首先启动该程序，在主界面中有Avi Animaton和GI Animaton两个预览窗口（图27），转换时单击“AVI 2 GIF”按钮进入到“AVI→GIF”状态下，单击“Open AVI”按钮打开需要转换的视频文件，这时打开的AVI文件将显示在Avi Animaton窗口中。单击“Convent”按钮即可将该视频文件转换为GIF动画文件，转换后的文件将显示在GIF Animaton窗口中，单击“Save GIF”按钮即可将转换的GIF动画保存到指定的位置。

（2）GIF→AVI

GIF→AVI时，单击程序界面中的“GIF 2 AVI”按钮，进入到GIF→AVI状态下，随后按照上面的操作步骤一步步操作即可。

提示： Ulead GIF Animator中也能将GIF动画格式转换为AVI视频文件，将GIF文件导入到程序后，单击“另存为”→“视频文件”即可。

轻松闲聊
——聊天辅助工具大网罗

■贵州 逍遥

关键字：聊天工具 插件 辅助

上网一开网页，各种热点新闻事件引得人去瞎折腾，折腾来折腾去只是白费功夫，不如专心聊天更省心。聊天更少不了一些工具插件来辅助一下，各种聊天软件的2009新版本早已推出，因此我们再次为大家网罗了一些实用的聊天辅助插件，帮助大家更好更和谐的聊天。

一、伴君如伴虎，如履薄冰的QQ插件

想在QQ上打主意的各种插件工具很多。不过在经历珊瑚虫、彩虹QQ显IP等事件之后，QQ的辅助工具锐减，QQ2009正式版推出后，看看还有什么插件能动动强大的QQ呢？

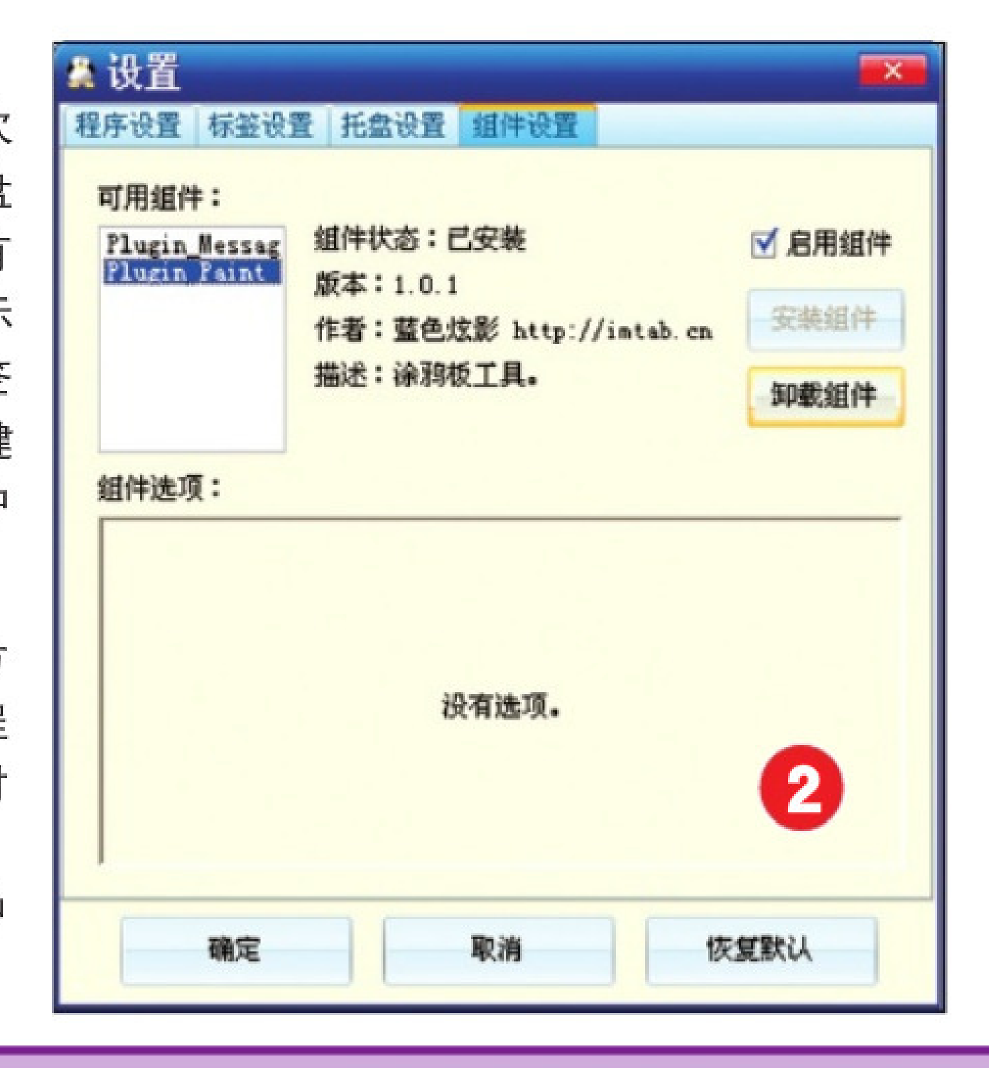
1.IMTab，标签方式聊QQ

IMTab是一个非常出名的QQ增强插件，这是由于它提供了一个标签聊天的功能，可让QQ实现标签页聊天方式，为桌面和任务栏节省空间。不过，除了标签页功能，IMTab还可为QQ添加原本只有会员才能用的涂鸦功能，让聊天更加有趣。



安装“IMTab（汇聊） 1.8”工具（http://www.imtab.cn/），软件执行后缩小到屏幕右下角托盘区，只占用很低的系统资源，所有打开的QQ聊天窗口都会自动以标签方式集中在IMTab中，切换标签页就可方便地聊天（图1）。右键点击某个聊天标签，在弹出菜单中可选择分离或置顶聊天窗口。

使用右键点击IMTab窗口下方空白处，在弹出菜单中选择“程序设置”命令，打开程序设置对话框（图2）。在“组件设置”选项页中可启用增强组件，其中“Plugin_Paint”是涂鸦板工具。



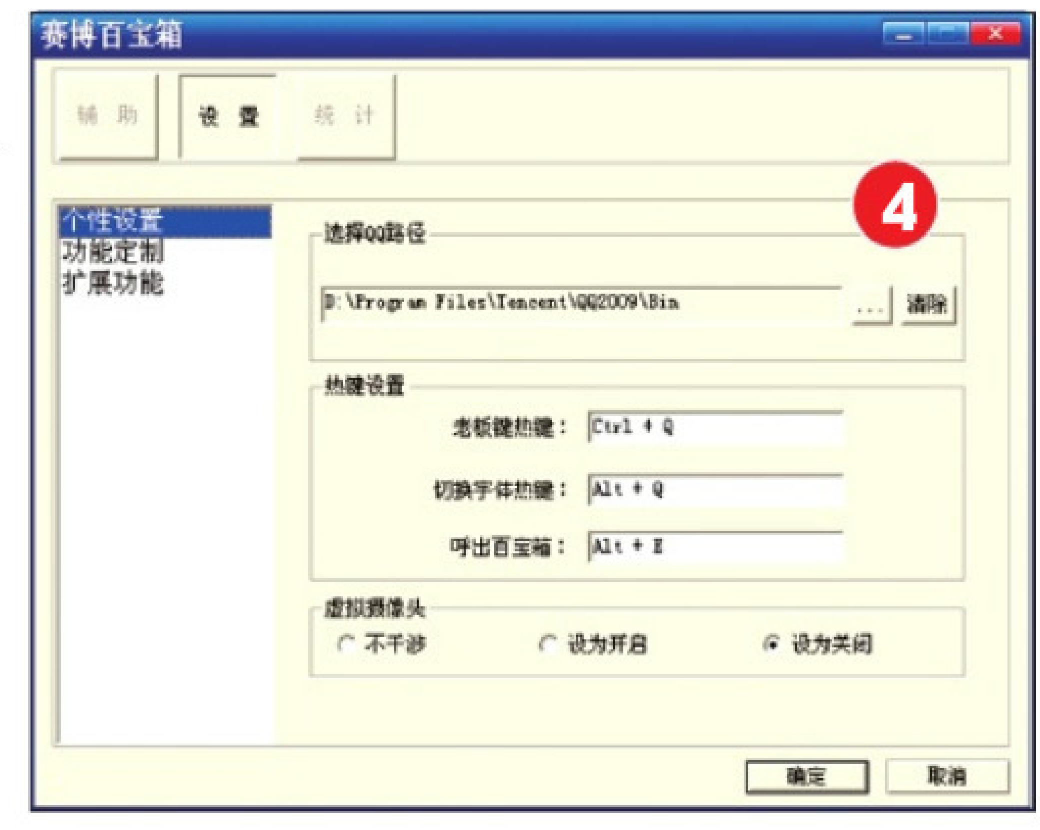
选择该组件后，点击“安装组件”，完成完成后勾选“启用组件”项，就可在聊天窗口中使用涂鸦功能（图3）。在聊天对话框右上方会显示有一个“涂鸦板”按钮，点击后展开涂鸦板就可进行涂鸦了。涂鸦完成后，点击“发送”按钮，对方就可接收到手写涂鸦画了。

2.冒险家“赛博”，QQ全能增强

QQ显IP辅助插件领域一直是冒险家的乐园，继珊瑚虫、彩虹QQ被封杀之后，又出现了一款以显IP功能为主的QQ辅助软件“赛博CyboQQ v1.7”（http://www.cyboma.com/cyboqq/index.html）。赛博QQ的显IP不知到能走多远，不过许多用户可能并非是奔着它的显IP功能而来的，赛博QQ的组件定制功能可能更吸引人。

瘦身，定制QQ2009功能

QQ2009正式版体积依然庞大，集成的功能还是非常多，其中有许多功能是我们用不上的，不过在一启动QQ时就自动执行了，因此赛博QQ的QQ2009组件定制功能很有用。安装赛博QQ后执行安装目录下的“Config.exe”设置程序，打开设置窗口。在“个性设置”中指定QQ2009的安装目录，并可设置一些呼出热键（图4），然后切换到“功能定制”中，就可定制QQ2009的功能了。



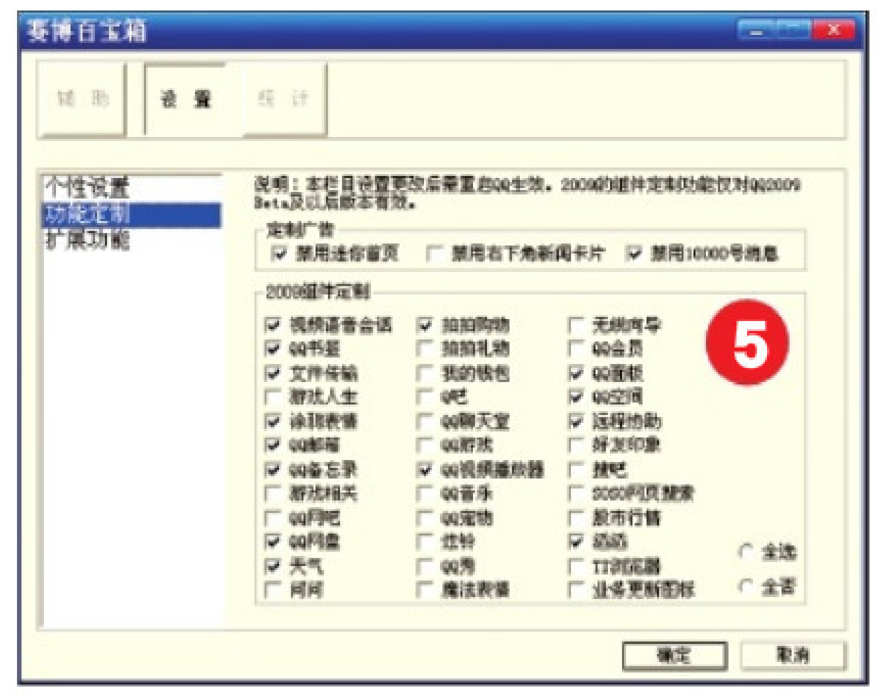
在“定制广告”区域，可定制是否弹出迷你首页、右下角新闻卡片和10000号消息窗口（图5）。在“2009组件定制”中，可选择要开启的QQ2009各项组件功能，去掉勾选则可取消对应的功能。

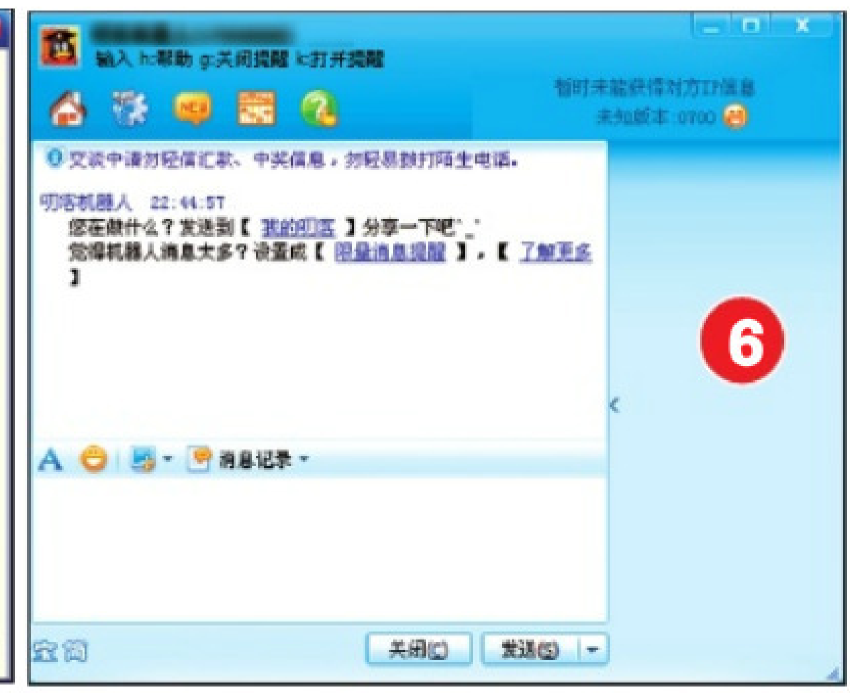
设置完毕后，点击确定按钮保存设置。执行赛博QQ就会自动启动QQ2009登录了，被取消的组件不会随QQ启动，大大节约了资源，同时聊天窗口和QQ界面也变得清爽多了（图6）。

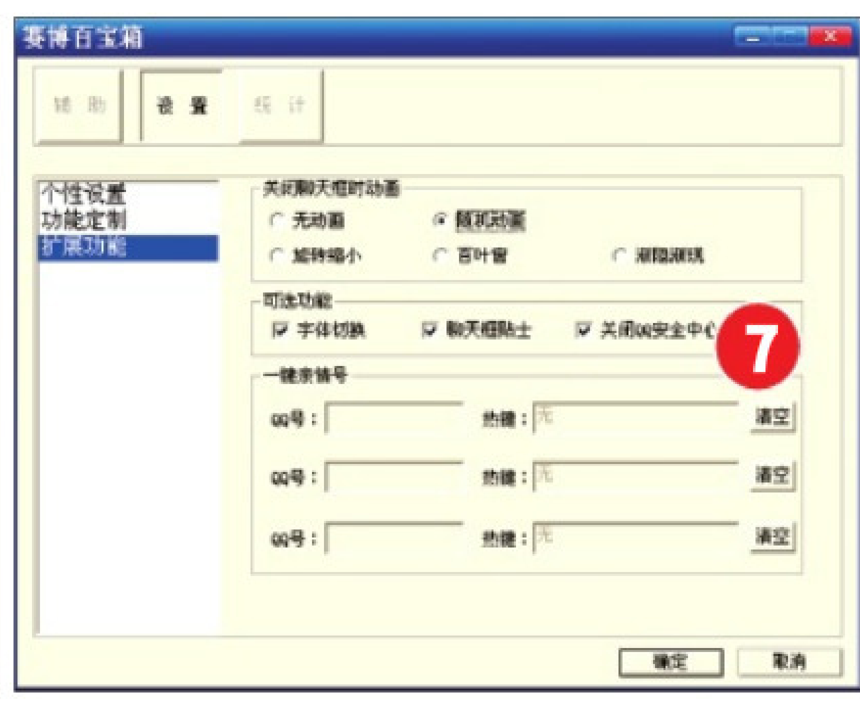
扩展功能，一键亲情号

是否觉得QQ2009的聊天界面有点古板，不太生动？切换到“扩展设置”界面，在这里就可设置关闭聊天框的特效。可设置各种动画特效，如百叶窗、旋转缩小、渐隐渐现，还可随机组合（图7）。

QQ上的好友名单列表长长的，有一些经常聊天的朋友找起来非常不方便，用一键亲情号彻底免除这个烦恼。在“一键亲情号”中为指定QQ号设置一组对应的快捷键，最小化QQ后，使用热键就可一键呼出最常聊天的好友，自动打开聊天窗口发送消息。







提示：

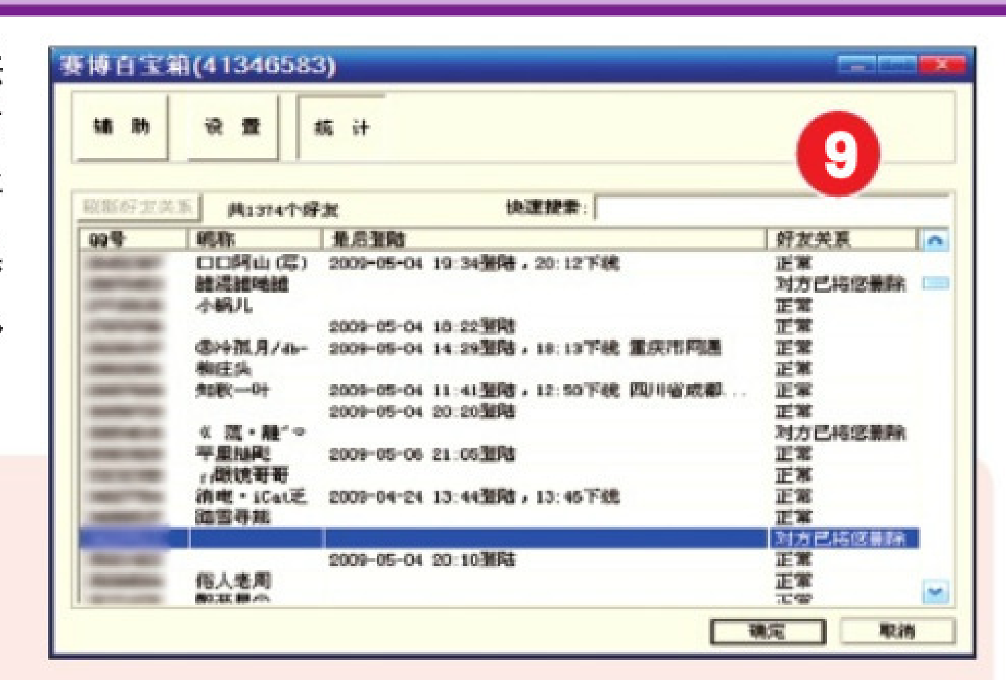
一键亲情号功能在设置窗口中是灰色无法使用的，需要从QQ聊天对话框窗口左下方点击“宝”按钮，打开百宝箱后才能激活使用。

火星文与百宝箱

甭管脑不脑残，总之火星文还是很流行的，于是赛博QQ也提供了这个功能。在“扩展设置”窗口中勾选“字体切换”项，就可启用此功能。在聊天窗口左下角处点击“简”按钮，在下拉菜单中可选择输入为火星文或繁体字（图8），按正常方式输入会自动切换字体。



点击左下角处的“宝”字按钮，可开启赛博百宝箱。在百宝箱中提供了许多有趣实用的功能，包括在线表情库、向任意QQ号发起聊天、万年历和手机号、IP地址查询等各种实用辅助功能。特别是在“统计”中提供了好友关系智能分析功能，自动统计分析好友状态，可知道哪些好友把自己拉黑或删除了，并且记录了好友们的登录足迹，几点上线下线，最后一次在哪儿登录QQ等（图9）。



手工去除QQ2009广告的方法

去除QQ2009广告包括3个部分：去广告图片、去左下角文字广告，及去除迷你首页。

首先，在资源管理器中打开“C:\Documents and Settings\当前登录用户名\Application Data\Tencent\QQ\Misc\com.tencent.advertisement”文件夹，右键点击此文件，选择“属性”命令。在打开的对话框中选择“安全”→“高级”→“权限”，在权限设置框中去掉对“从父项继承那些可应用到……”项的选择，在弹出的对话框选择“删除”。确定后，将文件夹的权限设置“完全禁止”（图10），这样就可去除QQ2009聊天对话框右上角的图片广告了。

然后打开“C:\Documents and Settings\当前登录名\Application Data\Tencent\Users\QQ号\QQ”文件夹，删除其中的“Misc.db”，然后建立一个名为“Misc.db”的文件夹，即可去除左下角的文字广告。

去除QQ迷你首页的方法也很简单，打开“C:\Documents and Settings\当前登录用户名\Application Data\Tencent\QQ\Plugin\Com.Tencent.Advertisement\bin”文件夹，将其中的“Advertisement.dll”文件的属性改“只读”就可了。



3.聊QQ不用看，让你的QQ会说话

文字聊天当然得看，不看别人发来的信息怎么聊？——“QQ朗读器2009”这款有趣的QQ插件（http://www.greendown.cn/soft/13490.html），可即时朗读QQ上接收和发送的消息内容，让你的QQ会说话，以后就可边听声音边聊天了，体验非同寻常的聊天感受。

在使用QQ聊天时，执行QQ朗读器2009，即可将发送和接收到的消息朗读出来。消息文字内容显示在“消息”标签中，其实不用管它，软件会自动朗读。在“选项”页中可设置是否朗读自己或好友的昵称及发送的消息。可为自己的消息和好友的消息设置不同的语音引擎，并调节语速使朗读听起来更清楚（图11）。

另外，为了在朗读消息时听着更加清楚和舒适，建议将QQ静音，取消各种提示音效。



二、不愠不火，MSN/WLM插件大补贴

MSN/WLM作为外来的聊天软件一直处于不愠不火的状态，它不像QQ那样有着数量最巨大的用户，但也有着众多忠实稳定的用户群。但由于MSN/WLM不愠不火的态度，针对它的各种增强插件确远比QQ强大而丰富得多。随着Windows Live Messenger 2009（MSN 9.0）的发布，众多的插件辅助工具也纷纷推出新功能，让MSN/WLM更强大更得人心。

1.去广告、多开，只需一键

其实MSN的广告并不算多，不过像我这样有洁癖的用户是很多的，对界面上的每一点广告都欲除之而后快。“OneKey Kill.AD For WLM 2009（MSN/Live Messenger 2009一键去广告补丁）v1.2”可定制去除MSN上的任意广告（http://www.greendown.cn/soft/13944.html），可让MSN9.0支持多开，并加快文件传输。

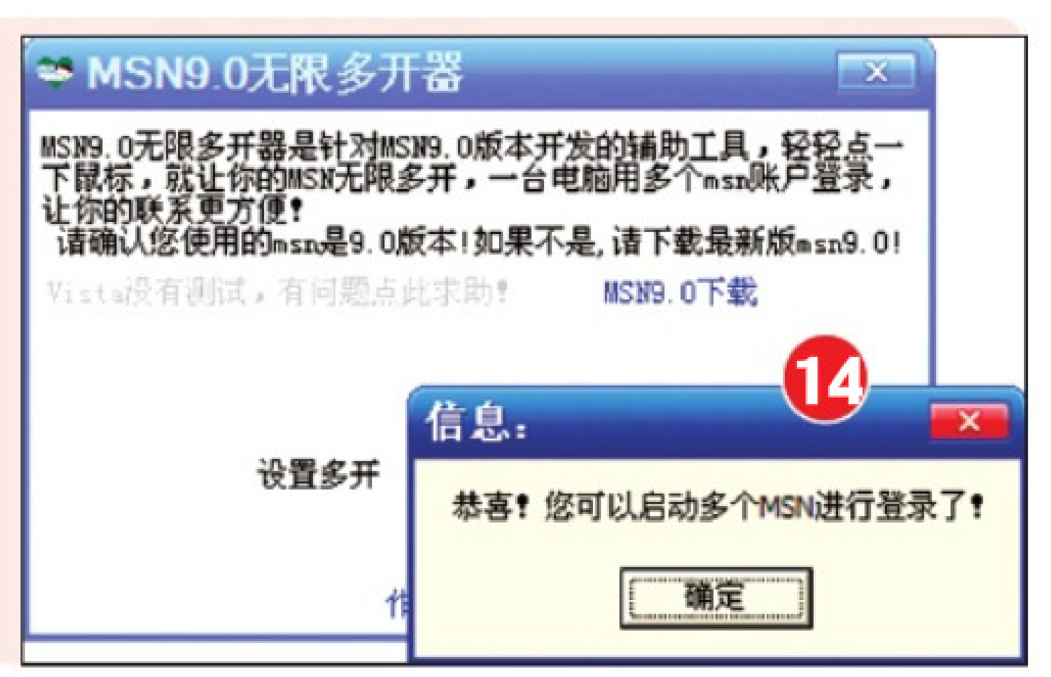
首先需要退出正在执行的MSN，执行去广告补丁，指定MSN安装路径，点击“执行”按钮（图12）。补丁执行后会禁用图片、文字广告，支持MSN程序多开，并解除同时传输3个文件的限制，另外，可在界面中设置振屏的延时和效果功能。补丁完成后，打开MSN程序，可看到界面上的广告都不见了（图13）。





MSN9.0无限多开

MSN9.0无限多开器（http://www.skycn.com/soft/53001.html）是针对Windows Live Messenger（MSN）9.0版本开发的辅助工具，可让MSN无限多开，一台电脑用多个MSN账户登录。软件是绿色版本，无需安装即可使用，用鼠标点击“多开设置”按钮即可（图14）。



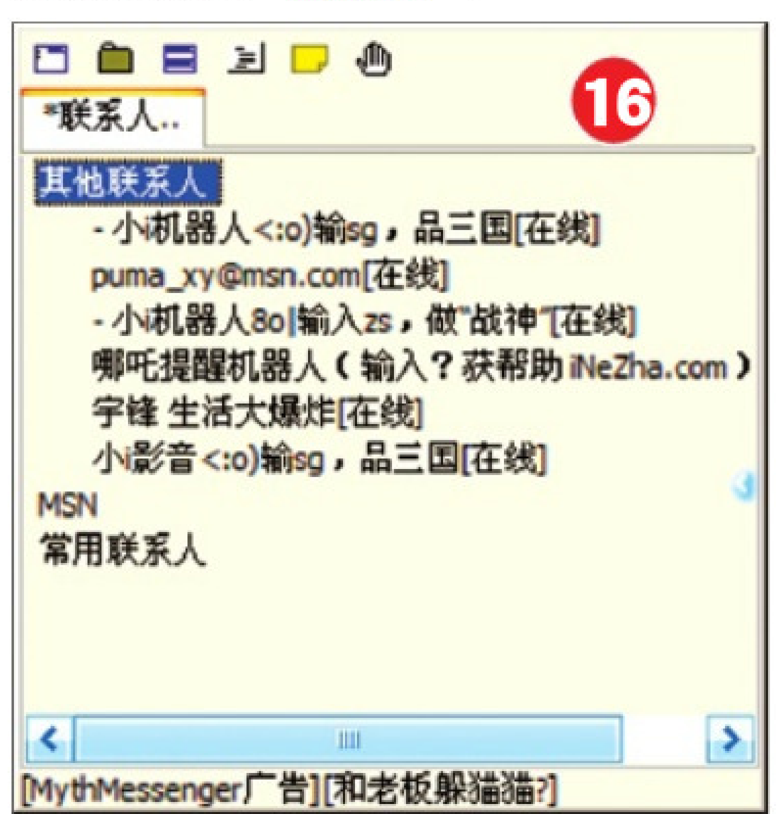
2.躲猫猫——真正的MSN隐形聊天

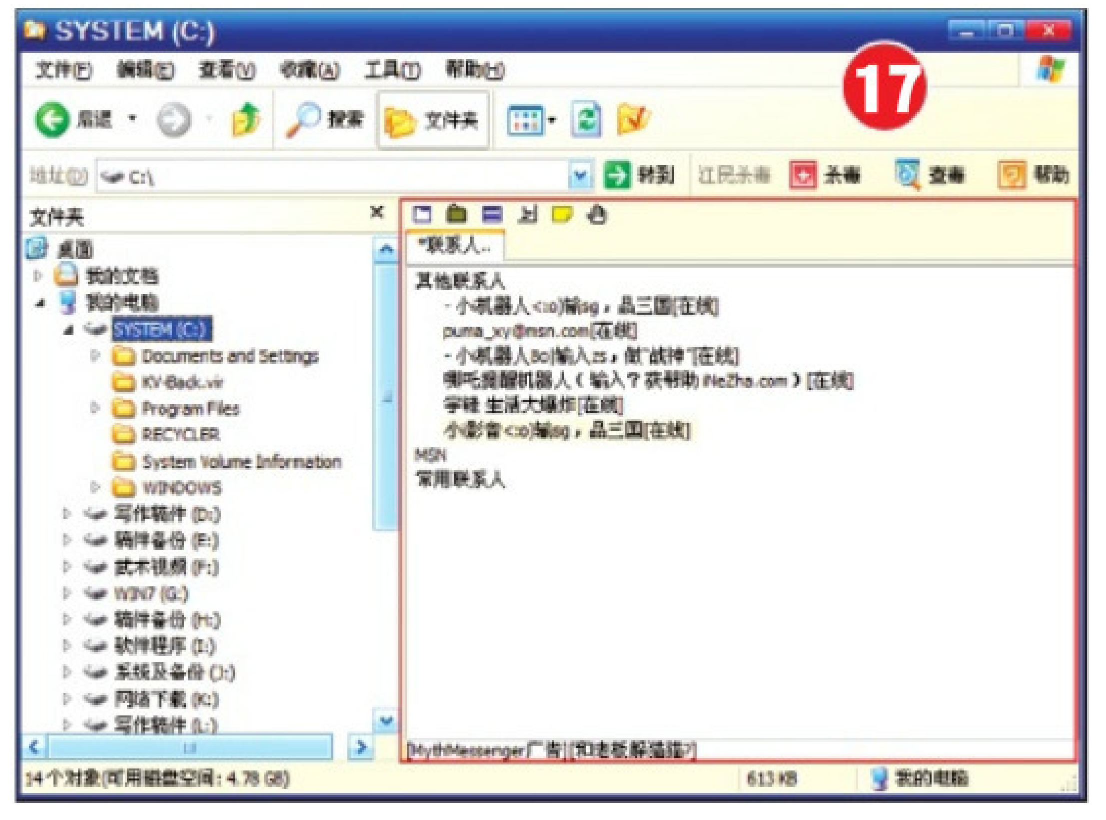
一心二用并不是什么了不得的本事，甚至于一边聊天一边工作对某些人来说效率会更高。不过老板可不会这么想！没办法，聊天只能悄悄进行，用“MythMessenger v1.0（MSN隐形聊天）”（http://mythmessenger.com/mythmessenger/index.htm）让MSN隐藏聊天吧。

与一般的调节聊天窗口透明度或使用老板键不同，MythMessenger是真正彻底让MSN隐形聊天！执行MythMessenger，按要求输入MSN的账号和密码，并设置代理服务器地址和端口等，就可通过MythMessenger登录到MSN了（图15）。



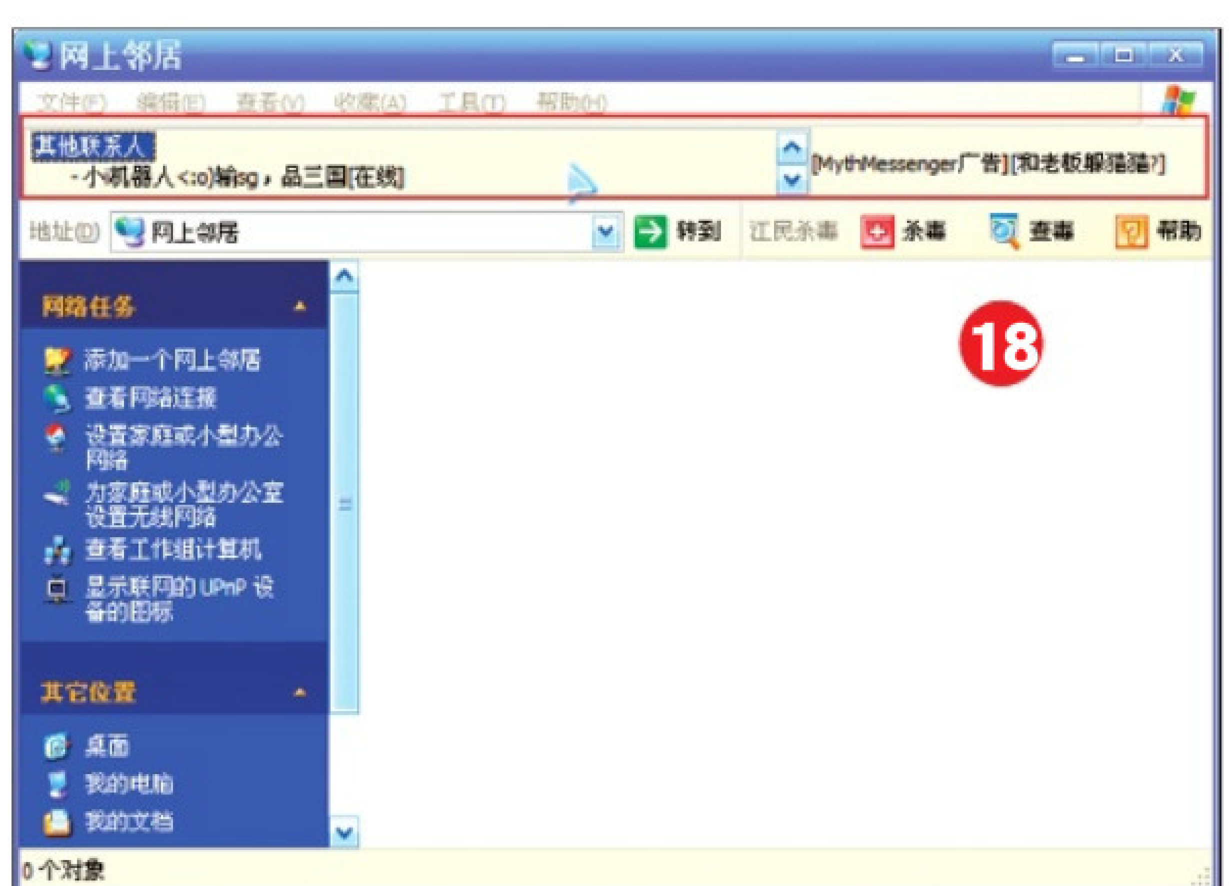
登录后可发现MythMessenger的界面非常简陋（图16），别小看了它，这正是它的特色。可在窗口空白处拖动MythMessenger到屏幕上任意其他程序窗口上，MythMessenger就会自动吸附进入程序界面中去（图17）。可把MythMessenger拖到工具箱、属性窗口，如果想要更隐蔽，还可拖到工具栏、状态栏（图18）。当MythMessenger高度不够时，会自动转为一行模式显示。隐蔽的同时，还可方便使用——对于办公族来说，拖到Word窗口里面是最隐蔽不过的了（图19）。

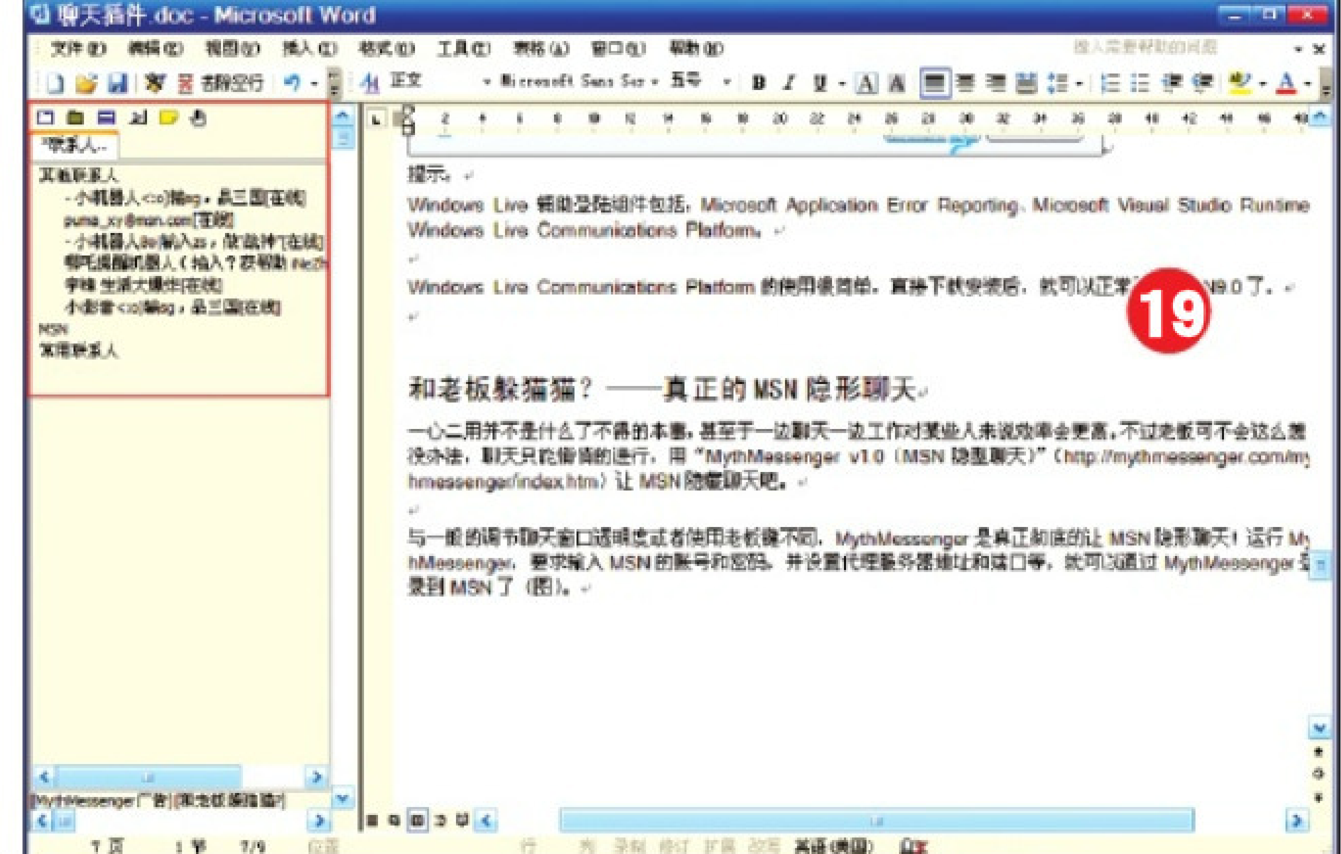




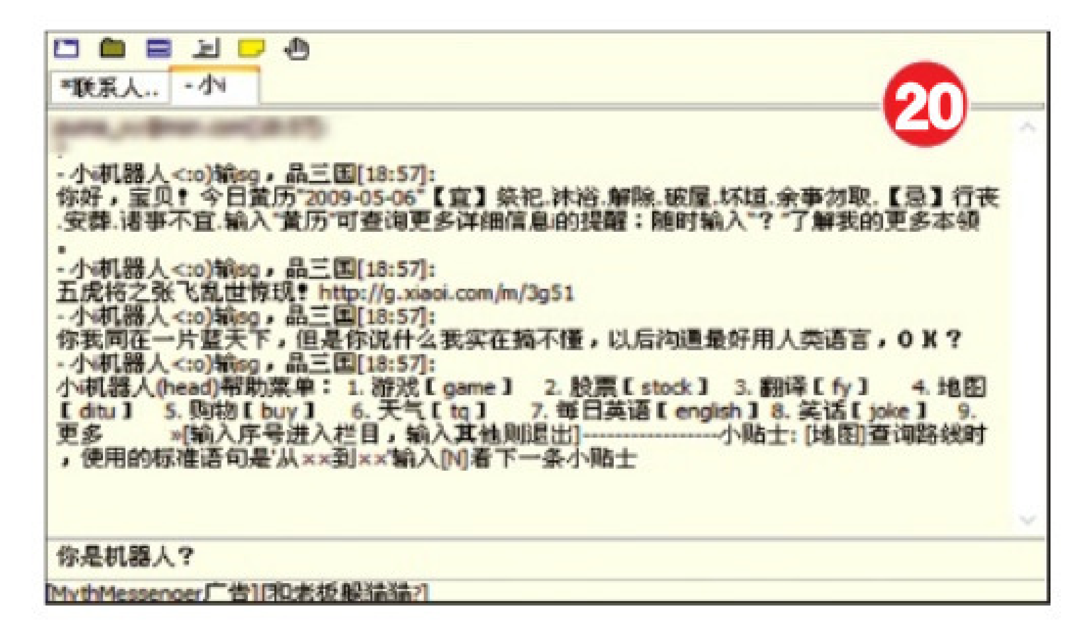
提示：

如果使用中找不到MythMessenger的窗口了，可双击系统托盘处的M图标。如果希望MythMessenger在屏幕上彻底消失，可按Ctrl+Shift+X，再按一次Ctrl+Shift+X则重新显示。





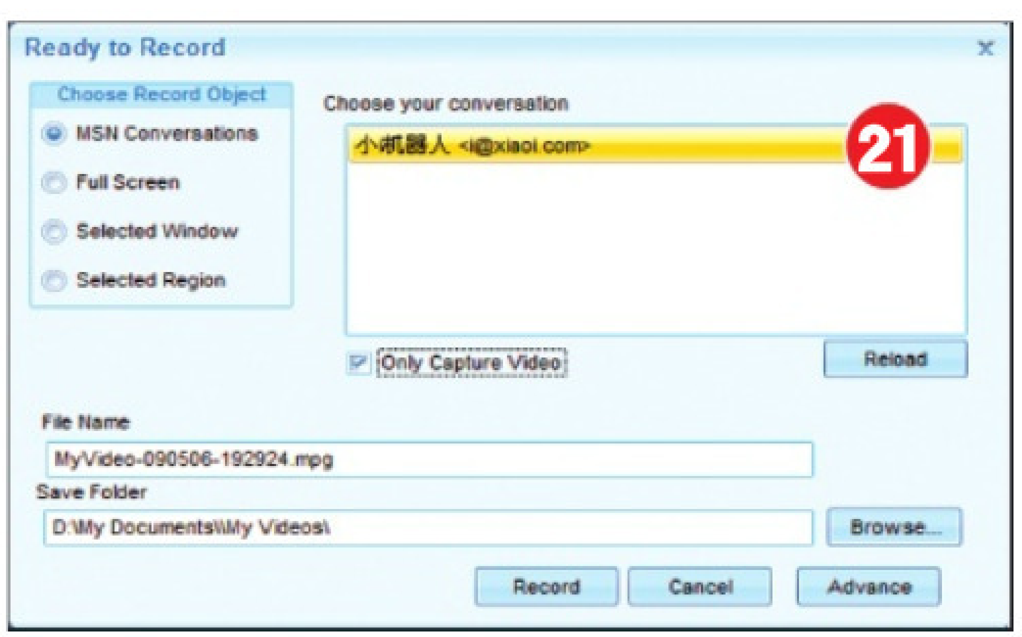
与正常的MSN一样，双击好友名字就可在新建的对话标签页中聊天，在下方的输入框中输入聊天内容然后按回车即可（图20）。为了更加隐蔽，在工具栏上按钮了相应的按钮可关闭输入框和对话标签页，并可设置窗口透明和情景模式等。在隐藏关闭了输入框之后，直接在对话显示窗口中就可输入内容，这时候所输入的文字都是看不到的，只有按回车发送后才能看到。



3.视频聊天记录能保存——MSN Recorder Max

MSN的聊天记录功能一直比较弱，虽然现在保存文本图片聊天记录不是什么问题了，不过视频聊天要保存的话，还是需要安装特别的工具。与漂亮MM视频或重要的网络视频会议之类时，不妨使用“MSN Recorder Max 4.1.0.2”来保存视频聊天记录（http://nj.onlinedown.net/soft/70485.htm）。

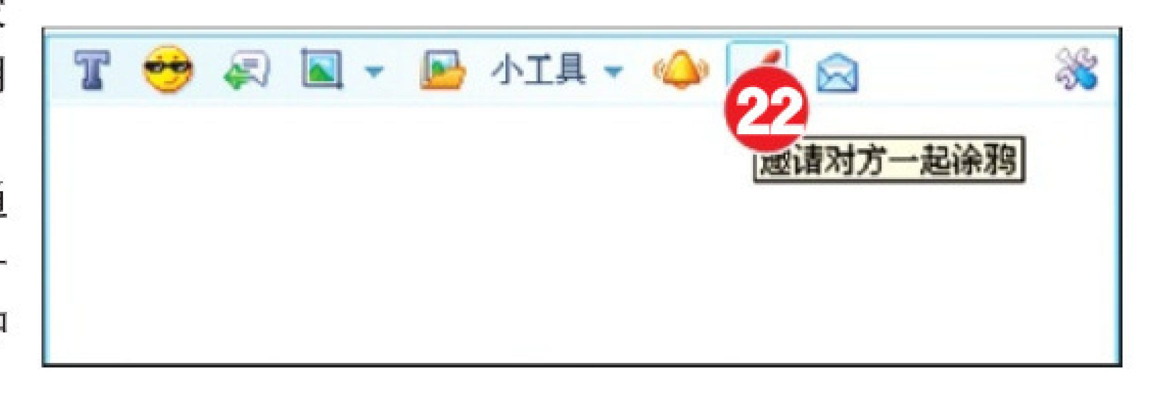
录像视频聊天非常简单，执行MSN Recorder Max后点击工具栏上的“Recorder”按钮，打开录制设置对话框（图21）。在“Choose Record Object”中选择录制目录为MSN会话“MSN Conversation”，在右边的列表框中选择要录制的MSN会话窗口名，勾选下方的“Only Capture Video”，设置视频保存路径。点击“Record”按钮，就可开始录制聊天视频了。



三、生意做到家门口，旺旺聊天上的软件买卖

阿里旺旺2008是一个专为网购交易开发的聊天工具，方便买家和卖家交易的联络聊天工具，随着网购的日趋流行，阿里旺旺的用户越来越多，因此说到聊天工具就不能不提阿里旺旺。

阿里旺旺的一门心思定位在了网络商机之上，这使得它与普通的IM聊天工具有了很大不同，其生意人的本质使得阿里旺旺成了一个软件交易平台，这让阿里旺旺本身的插件开发也成为商机，各种各样的插件极为丰富。



1.旺旺的涂鸦，让聊天生动起来

涂鸦功能让聊天时别有一番趣味，特别是在进行网购交易时很有作用。“阿里旺旺涂鸦”是一个生动的绘画工具，可通过P2P链接让两个旺友之间共同作画。在进行买卖交易时，卖家可通过阿里旺旺涂鸦导入宝贝图片，并实时的为买家进行宝贝细节特征的说明。

安装“阿里旺旺涂鸦”插件（http://mall.alisoft.com/apps/shopwindow/showDetailAppAction!show.jspa?app.appId=8003）后，打开聊天窗口，在下方的输入框上方多出一个“邀请对方一起涂鸦”的按钮（图22）。点击后发出邀请，对方接受就可使用涂鸦功能了。点击上方的“导入本地图片”按钮，可导入本地图片直接在图片上进行涂鸦（图23）。



1.找回阿里旺旺的语音聊天功能

阿里旺旺2008中已经没有了曾经的语音聊天功能，这让旧版和用惯了其它IM软件的用户有些摸不着头脑，只有安装相应的插件才能进行语音聊天。

“阿里旺话”是一个增强的旺旺语音通话插件（http://mall.alisoft.com/apps/shopwindow/showDetailAppAction!show.jspa?app.appId=98），即可进行网上进行呼叫也能实现网下进行呼叫，直接拨通对方的手机或座机通话。不过要注意的是，在前面的几款插件都是免费使用的，但这款插件是需要付费的，由于是直接拨打电话，因此需要付费，通话费用是0.12元/分钟，但开通是免费的。

开通服务后，点击阿里旺旺界面下方“软件百宝箱”，在展开的软件附加栏中点击“我的软件”，即可看到“阿里旺话”（图24）。点击阿里旺话后，首先要求输入自己的电话号码进行绑定，注意可以免费绑定3次，然后每次绑定需要付费1元。绑定号码后，在界面中输入要拨打的电话号码，点击“呼叫”按钮就可以开始通话了。P



到上个月底，我现在用的这个WinXP系统已持续执行两周年了——这听起来似乎也没什么，但若是考虑到每个月至少40款软件的装卸及平均每天12小时以上的使用强度，那么还真的要感谢一下微软在WinXP系统上所倾注的稳定性设计。不过最近这个系统开始经常蓝屏，硬件测试又无问题，这让我以为会不可避免地需要重装了。但抱着不妥协的心理，我研究数小时，最后发现是一个设计糟糕的木马导致的，将其清除以后，一切又回复正常。我曾经一度觉得重装就可解决一切，但慢慢发现，让系统稳定地执行，或许才是真正的生活。

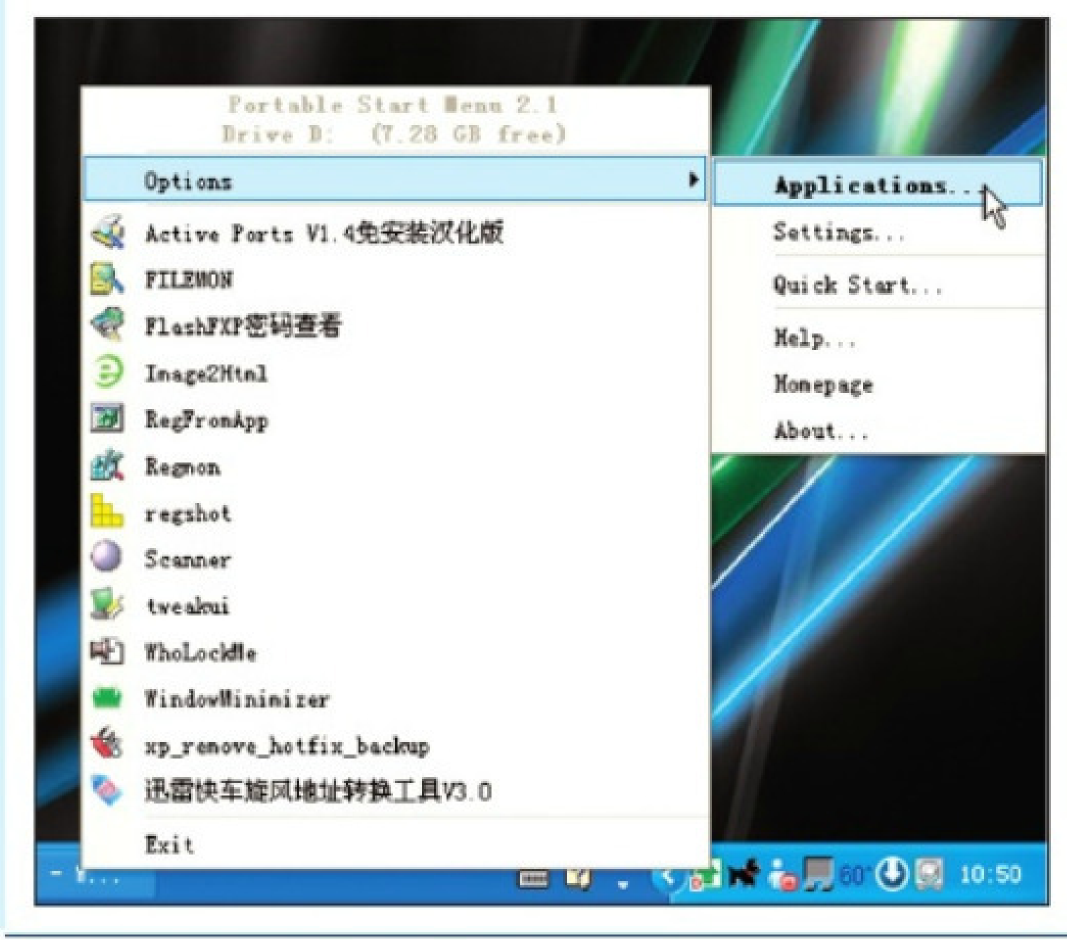
■北京 淮阳客

U盘便携总动员——Portable Start Menu 2.1

□大小：1.18MB □授权：免费 □语言：英文

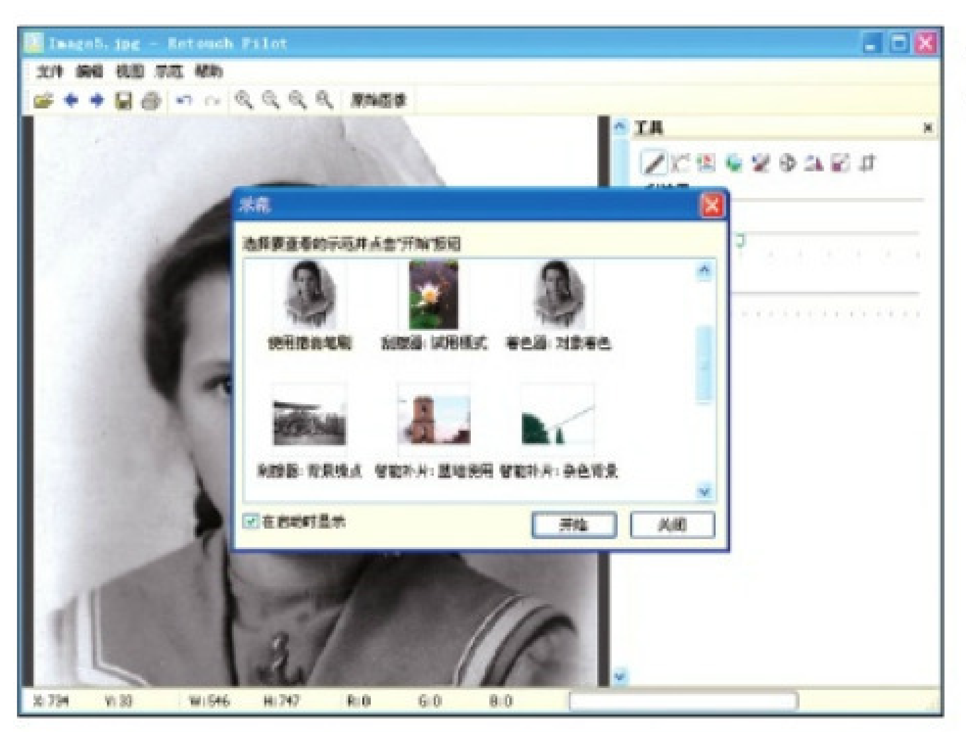
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/61980.htm

很多人都喜欢在U盘中携带一些实用的绿色软件，并且给它们加上图形设计良好的启动菜单，使得应用环境随身携带——有不少软件都能完成这一菜单，但这款软件却是笔者见到的最“贴心”的一个（以下简称其为“PSMenu”）。它无需特殊的U盘支持，就能实现主程序的自启动（市面上Sandisk的U3盘之所以受人喜欢，很大程度因它支持自启动）。并且在它的设定界面中，还可指定U盘中的某软件是否随自己一起启动（实际体验是插入U盘后就自动执行某些软件）。此外，PSMenu还能对所管理的软件进行分组，并指定其执行时参数，及设定软件启动后窗口是否最大化或最小化。而当退出PSMenu时，还可设定关闭所有由它打开的软件，最让人感到方便的是，还可选择将其所在的U盘安全删除，无需你手动再多操作一步，实在是很省心！此外，这款软件并不一定要安装在U盘上，也可安装于本地，这样，通过系统托盘处的程序图标你就可方便地调用事先定义好的任意本地程序。





照片快速修复——Colorpilot Retouch Pilot 3.11



□大小：4.16MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.wmzhe.com/html/view-17443.html

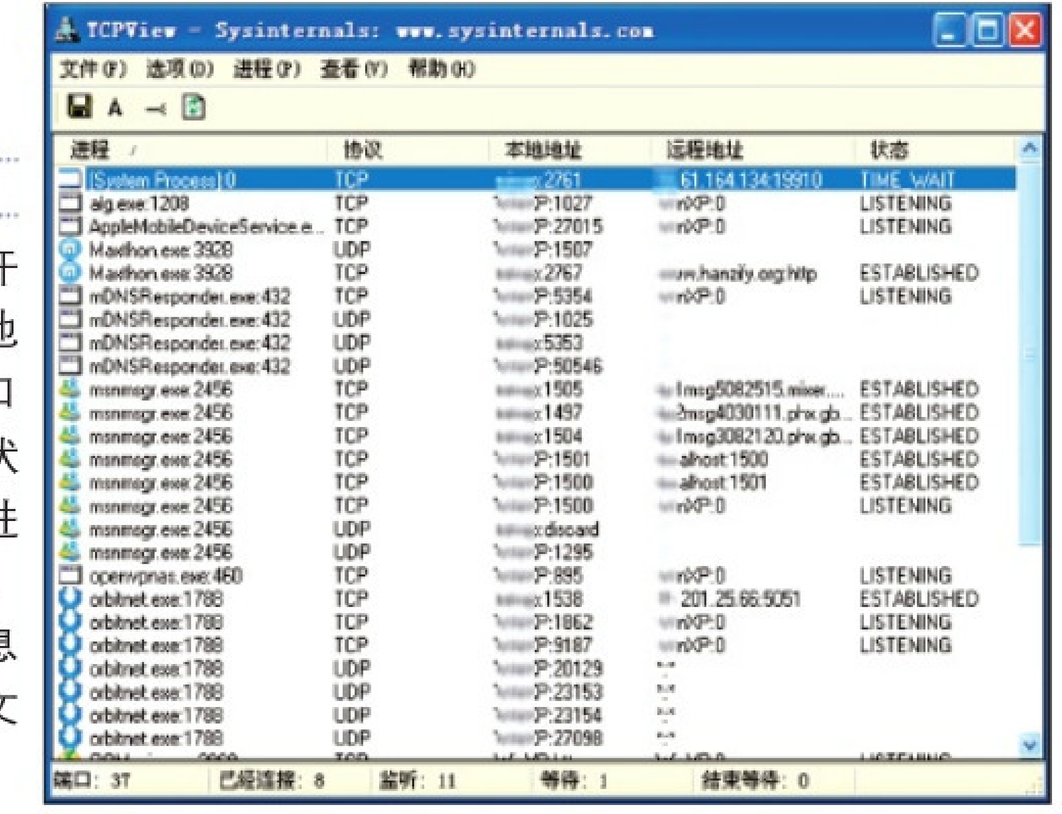
还记得上期介绍过的“ColorPilot MakeUp Pilot”吗？那款软件可为女生“化妆”，而这款软件则是它的姐妹之作：它可帮助摄影师修复不够完美的照片，例如照片上的电线、草地上的碎纸等。如果你手中有翻拍的破损旧照片，那么这款软件几乎可发挥它的最大功用——去看看软件中的示范（同样是程序直接控制鼠标进行的动态演示），你就会明白我说的意思。具体来讲，这款软件具有常见的缩放、旋转、亮度、对比度、剪裁等操作，还有刮擦器（去除照片中的杂痕）、遮瑕（智能给照片上色，与周围环境融合）、智能补片（智能删除大块杂物并根据周围环境补充完整，此外还有倒影等功能）、撤销工具（可在某个操作之后，仅撤销某个局部的效果，类似于Photoshop中的“历史画笔”）。结合示例，相信大家一定能很快学会使用这些“神奇”的工具。最后提示首次使用时更改语言：菜单“View”→“Language”。

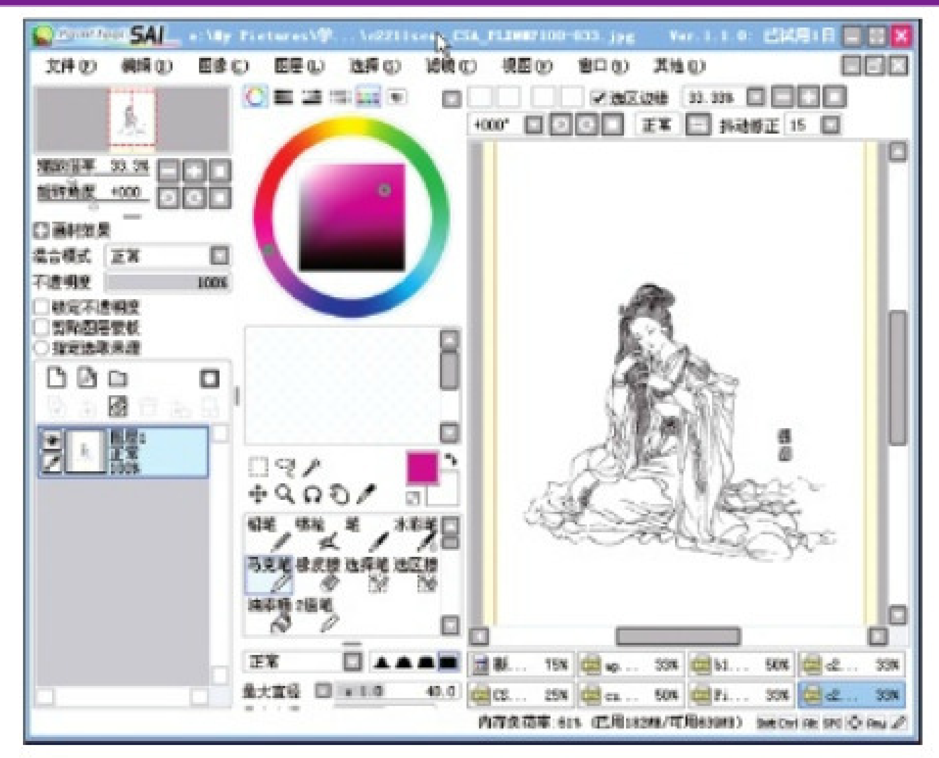
网络访问一目了然——TCPView 2.53

□大小：319kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.newhua.com/soft/16626.htm

功能很简单的一款网络端口监视软件，它会列出当前所有打开端口的进程，及它们使用的协议（TCP/UDP）、本地地址、远程地址及目前状态。无论木马还是黑客，要连接你的机器都需要通过端口进行，因此通过这款软件，可简单初步地判断是否存在网络不安全状况。除了查看这些信息之外，你还可右击所列出的项目，选择结束进程或查看该进程的路径属性，已连接的进程，你也可选择将其中断。如果远程地址是域名，那么还可在其上右击快速查看它的Whois信息（域名的注册、解析等信息）。最后注意软件默认显示的字体对中文而言过小，首次执行可通过菜单“选项”→“字体”选择较大字体。





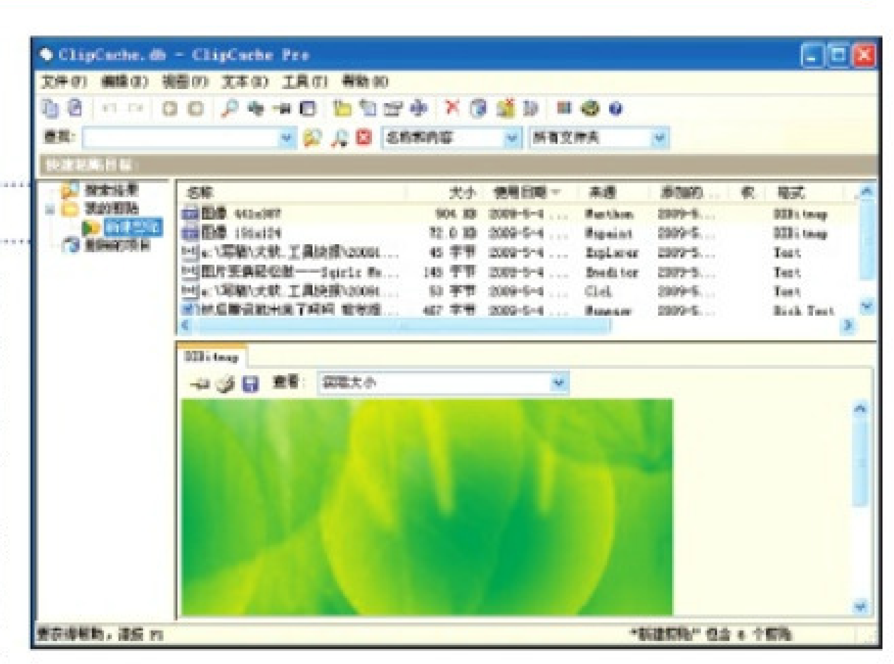
专业轻量级绘图——Easy Paint Tool SAI 1.1.0

□大小：2.01MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://xelloss.cn/sai

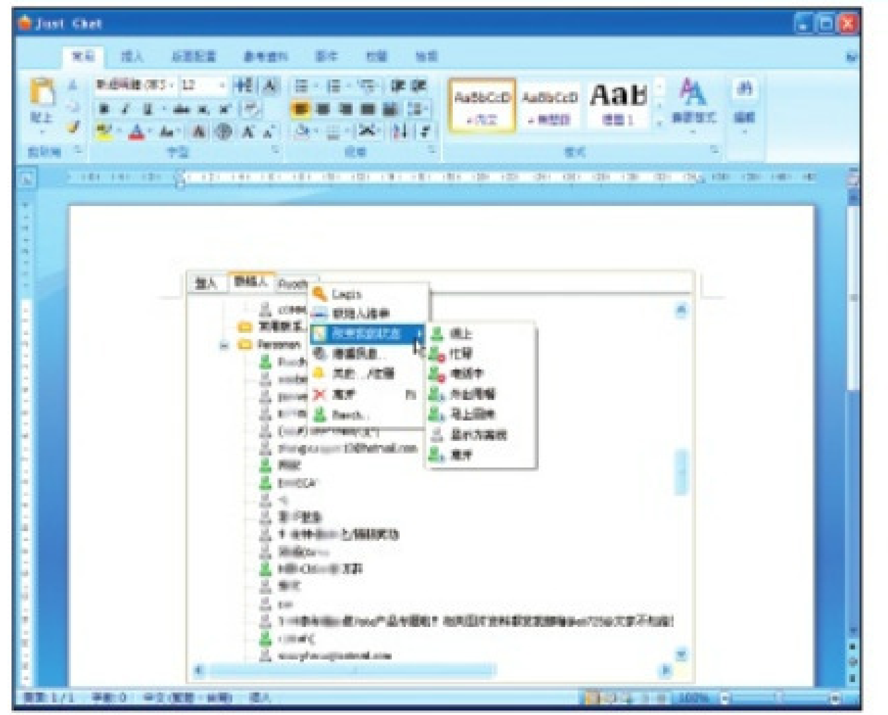
功能非常全面，但体积轻巧、启动速度更是惊人地快的一款绘图软件。它具有图层、滤镜、蒙版等常见图形处理功能，但最大的优势还是在于手绘。它设置的画笔很有特色，例如选择笔可将其所“画”过的区域变成选区，而另一个选择擦则类似地用“画”的方式擦除选区，手绘时这两个功能应当非常有用。此外它有独特的矢量化的钢笔图层，能自动画出平滑的曲线，还可自动在曲线上建立数个锚点，方便你随时拖拽改变曲线的形状，在此图层中，还具备整体改变曲线颜色的功能。最有特色的功能还是它的手抖修正功能，这样即使是使用鼠标或手写板，也不用担心因为手抖而造成的绘图错误。在绘图之外，这款软件还有不少人性化的功能，例如可很方便地随时旋转或翻转画布（并不是修改原图，而是换一种视角以方便操作），支持鼠标滚轮放缩画布等。总之，如果你是电脑绘图爱好者，这款软件一定要试一试！

剪贴板更贴心——ClipCache Pro 3.4.2

□大小：1.04MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/9418.htm



一个非常好用的多重剪贴板管理及应用工具。它可后台自动监视剪贴板的活动，将每一个新出现的剪贴板内容保存下来，供以后调用或另存。软件支持的剪贴板数目并没有限制，即使是频繁使用剪贴板，可不用担心后来者覆盖前面的内容。你可于剪贴板管理器中随意查看、修改或高亮已保存的内容（当前所用剪贴板也可修改），亦可于左侧树形控件下建立多级子文件夹，对它们进行分类整理，还可在需要时进行内容检索。不过，最有用的还是软件的“剪贴菜单”功能，只要按下事先设置的快捷键，就可在当前鼠标指针处呼出一个简单的小窗口，窗口中的内容则是最近保存的剪贴板，只要选择想要的内容再粘贴即可。不过，软件默认并未设置该快捷键，因此你需要在管理窗口中点击菜单“工具”→“选项”，在弹出的窗口中点击“热键”标签，再对“剪贴菜单”项指定快捷键。



上班MSN聊天伪装——Just Chat 1.0

□大小：1.51MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/43288.html

这款软件打开后，将会看到一个Word 2007的界面，但上面的按钮都不可操作，而仔细一看中间，却是一个MSN登录窗口……没错，它就是一个为MSN伪装的软件，后面的Word 2007界面，其实只是一张图片。为什么可达到伪装？一来是“老板”们并不会仔细看你在编辑什么，而往往只是瞄一眼，这样的大背景就足够制造“工作中”的印象了；其次这款软件还有一个非常方便的“Esc”热键，按下后直接会在Word窗口中显示预设的一段文字，并且文字出现之后，你还能像模像样进行编辑！不过由于默认的伪装界面是繁体中文版，又或你平时使用的其实是Office 2003，那么没关系，你只要按照该软件的尺寸，用截图软件截下一张自己平时所用的Office界面，再到软件中选择“输入新背景”即可。中间的窗口实质上是一个功能较少的MSN产品，聊天窗口会在新标签中打开，其功能基本只能满足文字交流。最后再给两个提示：1.按“Esc”后出现的伪装文本，存储在安装目录的Myword.txt文档中，可自行编辑；2.如果想急速退出该软件，请按F1键。

全面清理Windows——FCleaner 1.1.8.427

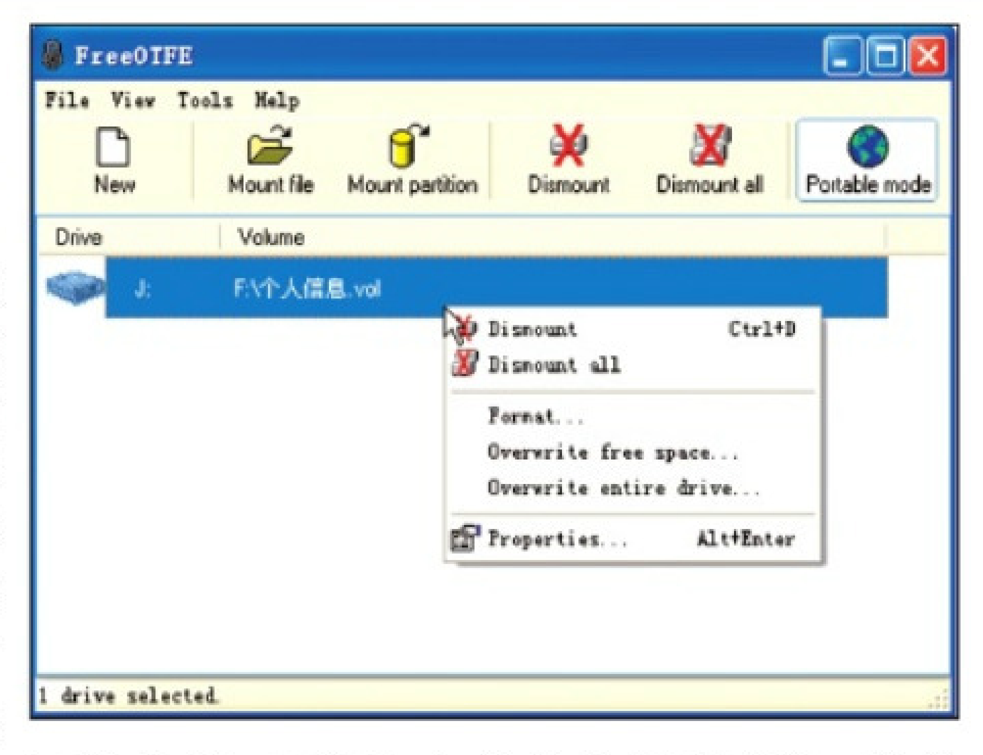
□大小：1.06MB □授权：免费 □语言：英文＋简体中文语言文件
□下载：http://dl.pconline.com.cn/download/53526.html



一款集多项系统清理功能于一身的免费小软件。这款软件相比同类软件的优势是分类清晰，易于上手。它将能清理的部分分为Windows系统、浏览器、程序与插件三部分，而在每一部分之下，又有更细的分类，例如在“Windows”之下，则包括“System（系统）”“Windows Explorer（资源管理器）”及“Advanced（高级）”等3部分。从这些细致的分类中，你可看到这款软件覆盖面极全面，同时作为用户，也能通过勾选项目，快速简洁地决定哪些项目需要被清理。除了这些清理功能之外，软件还同时集成了程序卸载及启动项目管理功能，它们比系统自带组件功能更好用之处在于：可看到更多信息，例如卸载程序的位置、自启动程序是否有数字签名（这样说明更可靠）等。最后，如果你要使用简体中文界面，请到http://www.fcleaner.com/download.htm#lang下载“Chinese Simplified-2”语言文件，将其置于软件安装目录之下，之后在软件的“Options”→“General Options”选择它。

一处加密，处处可用——FreeOTFE 4.71

□大小：2.20MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/51635.html



一款用于加密文件的优秀开源软件。这款软件所使用的加密方式是使用加密镜像文件或加密分区（即将整个分区都用于加密），使用时，新建加密镜像或加密分区，再将其挂接（Mount）虚拟为系统的一个分区，所有在该分区上的操作均与正常分区相同，因此只要将自己要加密的文件拷贝入该分区即可。卸载（Dismount）之后，拷贝进去的内容即处于安全的加密状态。一般使用该类方式加密的软件，都需要在系统中安装自己的驱动，而这款软件的强悍之处是，除了直接在系统中安装驱动之外，它还有一个"Portable Mode（便携模式）"，该模式无需事前安装任何驱动，只要选择后，就能完成驱动的临时安装，当使用完毕后，它又能卸载该驱动。因此完全不用担心加密的内容到别处不能使用，只要同时拷贝着该程序就好！最后，这款软件具有Window Mobile系统的版本，其加密方式完全与PC版一致，因此加密镜像可通用。



窗口全部变图标——TrayEverything 1.3

□大小：261kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/41693.html

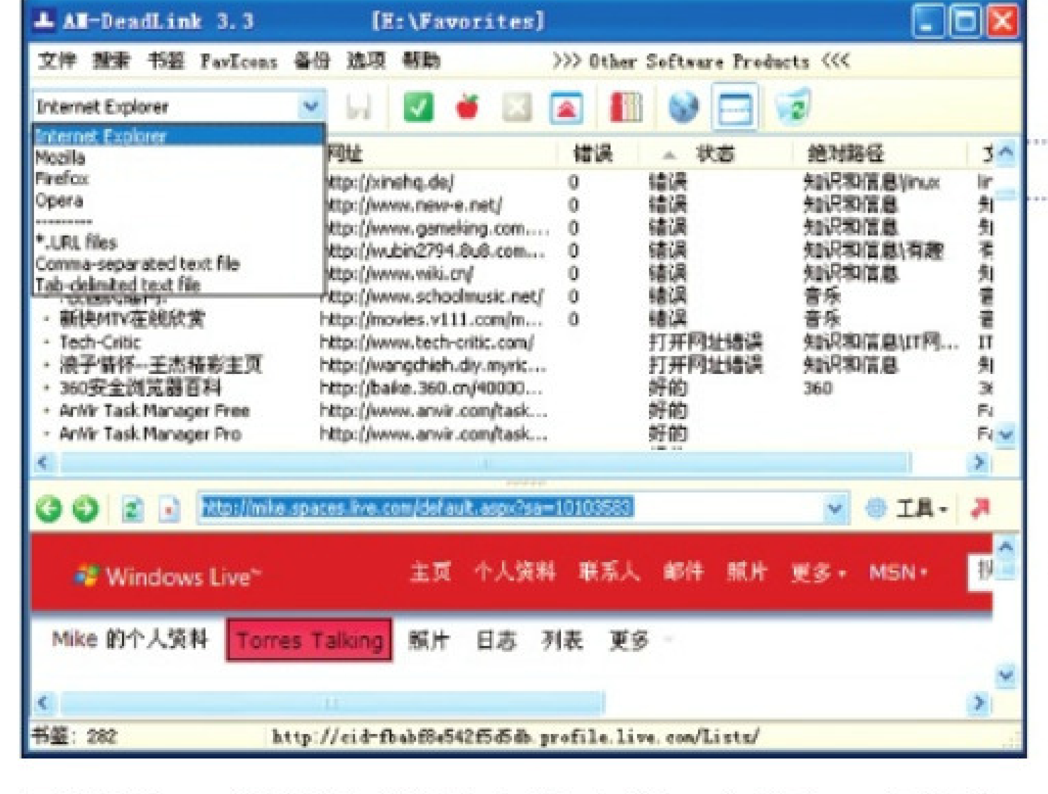
软件的主要功能是将任意窗口最小化到系统托盘处的图标。具备该功能的软件不少，但要做得如同本软件那般全面细致，则所剩无几了。这款软件可在主界面中最小化任意程序，也支持直接用快捷键缩小当前激活的窗口（需手动启用后才可用，请在"Options→Hotkeys"中设置）。如果你希望程序能"隐藏"得更彻底些，那么还可设置为缩小后不显示图标，但注意此时你就只能在本软件主界面中将其恢复。如果你只是希望缩小为图标后，能保留一些个人隐私，那么还可设置为恢复图标必须使用密码。软件还能对不同的程序采取有区别的策略，例如程序窗口一开启就缩小，或永远不缩小为图标等。最后，这款软件还提供了各种各样的操作便利，例如在窗口上添加缩小到托盘的按钮、启用鼠标中键点击缩小、将相同程序的不同窗口缩小到同一图标。总之，软件作者思虑之细致几乎让人惊讶与敬佩。

网页另存加强版——SaveAs Plus 1.3

□大小：897kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://wizbrother.com/download/?p=saveasplus&m=china



但凡浏览器都必须有"网页另存"功能，可是这些功能大部分都做得不怎么人性化，例如保存时不能同时浏览网页、不能针对所选取的网页局部进行保存，有的甚至另存后，再打开却发现无法正常显示！如果你也有这些方面的困扰，那么不妨来试下这款非常实用的浏览器插件，它将给你的浏览器添加更好用的另存为功能。该插件完美支持IE 6/7/8、Firefox 2.x/3.x、Safari、Google Chrome及Opera，只需一次安装，系统中所有浏览器都可使用。通用的使用方法是通过浏览器右键菜单调用"加强另存"，部分浏览器还可图标方式启动，请参考官方文档说明。这款插件在另存网页时，你仍可正常浏览。由于插件采取了一系列智能化的保存算法，因此绝大部分页面都能离线保持原样，甚至包括部分使用交互手段创建出的页面。最后笔者还特意测试了几个用IE"另存为"功能保存后无法正常浏览的网页，发现这款插件也能顺利完成工作！



告别收藏夹死链接——AM-DeadLink v3.3

□大小：1.29MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.greendown.cn/soft/14514.html

上网久了就会在收藏夹中积累一堆自己的喜欢的链接，但随着时间流逝，不少链接难免会失效。如果你下决心对它们进行一番清理，那么这款软件就是一个好帮手。它除了支持IE、Firefox、Opera、Netscape等浏览器之外，还可对浏览器导出的收藏文件，例如逗号分隔的文本文件等进行操作。在按下"检查书签"按钮后，软件即开始逐一检查网址是否可链接。并将结果的状态显示为"好的""重定向的，好的""错误"，其中"错误"的就是死链了。要将其从收藏中剔除，只需右击项目并选择"删除"即可。另外，这款软件还有一个辅助功能，即查找重复的收藏链接——如果你使用该收藏夹的历史足够长，多半会用得上该功能。最后，它还有一个内置的浏览器，如果你对某链接有疑问，可在其上右击菜单再选择"用浏览器打开"。软件首次执行会提示设定语言，选择"Chinese-GB"即可。



免费写脚本——按键精灵7

□版本：7.00.4148 □大小：3.35MB □授权：免费软件
□作者：兄弟软件 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：www.vrbrothers.com/cn/qmacro
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/6854.html

说明：按键精灵是很多游戏爱好者、特别是网游玩家手中的常用工具，它可用帮助用户自动执行许多需要重复动手的操作，因此除了游戏之外，如果你的日常工作也要面对重复操作的繁琐，该软件同样也可胜任。以往该软件一直为共享授权发布，而近期发布的7.0版本已取消了此限制，变成完全免费的一款产品。该版本看似外表与前版区别不大，不过却增加了颜色/图形命令及不少的插件命令。不少原有命令的控制界面也得到了增强，常用的抓点抓色功能亦有明显改善。最后，软件还修改了部分代码，减少了病毒误报的可能性，目前主流的40多家杀毒软件均可与之兼容。总之，强烈推荐新老用户下载安装。

点评：软件走向免费之后，也同时开启了收费的“会员功能”，不过该部分功能均与脚本销售有关，例如脚本加密，按键精灵程序保护（即“神盾”功能），对于普通用户不造成任何限制。这也是软件官方转变营利方向（由向用户收费转向脚本的开发、交易平台）的一次重大改变。


新版换用了蓝色调的图形界面，但总体感觉变化不大

清爽听好歌——亦歌桌面版

□版本：2.1.0.2 □大小：336kB □授权：免费软件
□作者：cbq □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.1g1g.com/extensions.html
□下载注册：http://sites.google.com/site/1g1gdesktop

说明：亦歌是一个在线听歌网站（http://www.1g1g.com/），推出后即因歌单的质量较高、界面清新易操作受到不少用户的喜爱，而这款软件则是其爱好者为它开发的桌面版。软件功能很简单，默认的主界面实际就是直接将亦歌主页直接嵌入，因此操作几乎与网页版无区别。不过，它还同时具有全局快捷键（例如不需切换主界面，只要按快捷键即可播放下一首）、播放模式切换（迷你、完整等）、向MSN发送播放歌曲信息等功能——所有这些都可通过右击系统托盘处的程序图标进行设置。

点评：桌面版保持了网页版界面清爽、操作简单的特色，排除了影响听歌的其他干扰因素，喜欢听歌的用户不妨来尝试一下。另外在上面的主页链接中，还有一些其他用户开发的亦歌扩展，例如Maxthon侧边栏、iGoogle扩展等，有需要的话也可一试。


主界面实际只是网页，具体操作需通过系统托盘右键进行

右键菜单更灵活——XP超级右键

□版本：3.0 □大小：2.46MB □授权：免费软件 □作者：drag0n
□平台：WinXP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.zlonger.com
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/45234.html

说明：常见的右键菜单管理软件，无非是菜单项清除及添加一些系统功能项，例如在文件关联菜单加入“在这里进入CMD”，在“我的电脑”关联菜单加入“服务、设备管理器”等。这些功能在本软件中都具备，而除此之外，它还可添加第三方的右键插件，使你的右键菜单具备查看MD5校验信息、显示/隐藏文件或后缀、右键调整图片大小、右键看缩略图、关闭光驱等实用功能。另外你也可为右键菜单增加背景图片，或直接在其中嵌入自己喜欢的图片。最后，你还能为桌面右键菜单添加“我的菜单”项，在其中任意增删自己的子菜单项，从而实现另一种桌面快速访问的途径（使用时注意自定义格式，请参考软件的“使用帮助说明”）。

点评：功能全面、实用性也很强，若能添加更多第三方右键功能就更好了。不过注意软件只在WinXP下完整测试，其他系统请审慎使用。



除了传统的右键管理功能，还有自己的特色功能

暂离电脑只需一键——Offandlock

□版本：无 □大小：24kB □授权：免费软件 □作者：方维维
□平台：Win9X/2000/XP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://sites.google.com/site/fangvv/zhong-wen-ye-mian
□下载注册：http://www.codeproject.com/KB/system/turnoffandlock.aspx

说明：这款软件是一个在校学生的练习之作，作品也是同时以源代码和可执行文件发布（因此若只是使用，下载时请点击页面上的“Download the executable file”链接）。其功能非常简单，就是离开（Off）电脑时，锁定（Lock）系统、并同时关闭显示器。这个功能在笔记本上会非常实用，因为大部分笔记本都没有关闭显示器的按钮（扣上盖子又妨碍散热；另外系统锁定时所有开启的软件仍旧在执行，不同于待机）。若是使用台式机，也能省去你按下显示器关闭按钮的麻烦。软件无图形界面，双击即可执行，因此笔记建议可在桌面上为其建立快捷方式，并在快捷方式属性对话框中为其添加快捷键（图所示），该键全局有用，当你要暂离时，只要轻轻按下，就可放心走人了。

点评：只需一键，既保护隐私又可省电，而且还非常轻巧，有需要的读者不妨Download下来一试。


Offandlock



本期推荐文章

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

IE8让你搜索加速

■山东 王霞

IE8提供了一个名为“加速器”的新功能，你可别以为这是给网页浏览准备的，其实它是一项旨在方便用户搜索的功能。

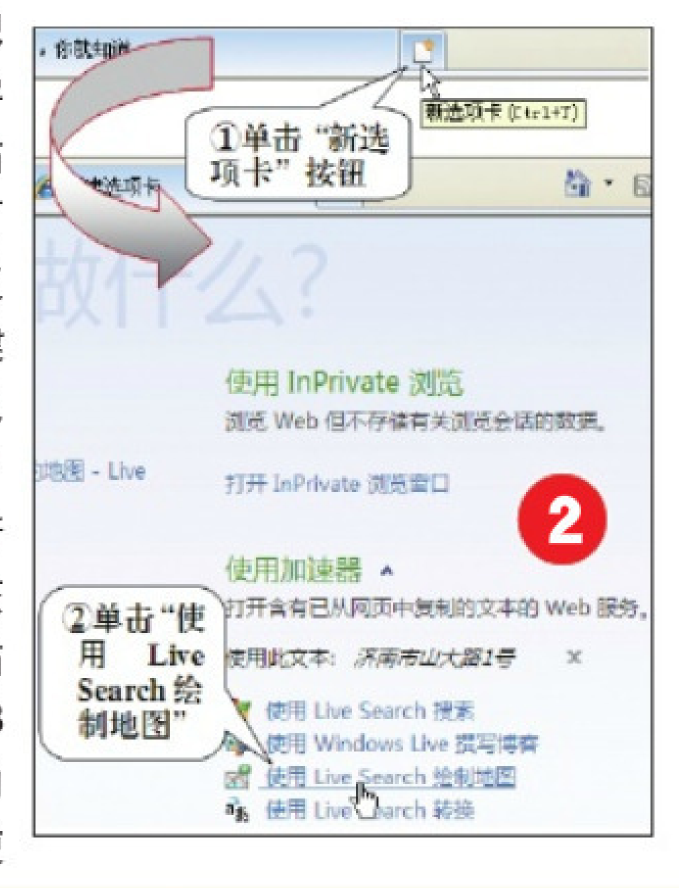
一、选中文字即搜索

当你使用IE8浏览网页时，如果选中了某些文字，则文字旁会出现一个蓝色的“加速器”按钮，单击该按钮则显示加速器的列表（图1）。这里列出了一些默认的搜索引擎，其中“使用Live Search绘制地图”可以查到相关的城市地图；“使用Live Search搜索”是用微软的搜索引擎进行查找；“使用Live Search转换”则是一个翻译工具，可以进行中英翻译、汉字简繁转换等。选中文字即可进行搜索，这比原先先复制关键字，再开启新浏览窗口，打开相关的搜索引擎，粘贴关键字进行搜索，或直接输入关键字进行搜索等方式方便多了。



二、复制文字再搜索

当你已经把要搜索的关键字复制到系统剪贴板中时，同样可直接使用“加速器”搜索该关键字。例如，在电子邮件中收到了要获得指导的街道地址，可将该地址复制到剪贴板中，然后在IE8中打开一个新的选项卡，在“使用加速器”下，单击“显示复制的文本”（如果要检查已复制的文本），再单击“使用Live Search绘制地图”（图2）即可打开地图并定位至该位置。



三、添加“加速器”

尽管IE8附带了加速器入门选择，但是你可能需要查看其他可用的加速器。比如，你喜欢使用“狗狗搜索”查找电影，以下操作可将其添加到加速器的列表：

1.在IE8中，单击“工具”菜单，然后单击“管理加载项”（图3）。

2.在“管理加载项”的“加载项类型”下，单击“搜索提供程序”以显示当前加速器的列表。



3.在屏幕底部，单击“查找更多搜索提供程序”（图4）。

4.在IE服务提供商网页上，通过翻页找到“狗狗搜索”，单击其下的“添加到Internet Explorer”（图5）。





5.如果要将其设置为IE8搜索框中默认的搜索引擎，请选中“将它设置为默认搜索提供程序”复选框，单击“添加”按钮（图6）

6.关闭“管理加载项”对话框。

现在，在加速器的列表和新选项卡的使用加速器下，就有你喜欢的“狗狗搜索”了。此外，在“管理加载项”对话框，你还可对已有的加速器进行解除默认、禁用和删除等操作。

间谍、好友与流量，IP雷达探网络

■贵州 冰河洗剑

为了保证系统安全，诊断网络故障，常常需要查看自己的电脑网络连接情况。许多网络查看工具都不是很直观，需要借助一些IP地址库查询远程连接端物理地址或统计各种程序的数据流量。通过使用“IP雷达 v1.0”就可以清楚地探知网络状况。

1.检查系统中的间谍木马程序

运行IP雷达，在界面中就可以清楚地看到系统中所有网络连接的情况了（图1）。其中显示的网络连接信息非常详细，包括本地和远程IP地址、端口、真实域名，地理位置，以及该IP发送/接收字节数、时间和访问进程等。

如果想知道自己的电脑是否被入侵，或是否有恶意软件偷偷发送接收数据，可通过IP雷达查看到可疑的网络连接。在检测是否有入侵或恶意软件时，可将所有的无关程序全部关闭，查看是否有异常的进程连接到远程主机。点击界面中的“网络连接”选项页，在这里可以看到当前的网络连接情况（图2）。例如这里已经关闭了所有IE浏览器窗口，但在网络连接中仍然可以看到有名为“iexplore.exe”的进程，正在连接IP地址为“119.1.59.164”的远程主机的80端口。而该IP地址并没有域名，因此直接访问该IP地址80端口也无法打开网页，说明这很可能是一个远程控制木马。用IP雷达顺藤摸瓜就能找到木马或间谍软件，并用工具进行清除。



2.查MSN/QQ好友所在地

用IP雷达还可以查看MSN/QQ好友所在地，这个不用担心安装什么彩虹显示IP或FinePlus之类的插件带来某些所谓的侵权问题。方法很简单，打开MSN消息对话框，给对方发一个附件或图片之类的，对方一旦接收，通过查看“TCP流量”标签页下的网络数据信息，找到最近时间内MSN程序的网络信息，在“IP地址”中显示的就是对方的IP地址。可用同样的方法查找QQ好友的IP地址和物理地址，不过在查看时需要切换到“UDP流量”标签下查看（图3）。



3.利用IP雷达封杀BT下载

在局域网中常常有用户使用迅雷、电驴、QVOD快播、PPLive之类的P2P软件，影响其他人的网速。采用在网关封锁关闭端口的方法，已经没有什么效果了，许多P2P软件都采用了强制穿透的技术，可轻松的突破局域网网关的封锁。不过利用IP雷达，可以查看到所有P2P软件连接服务的信息，通过在网关封锁软件服务器域名，可以有效的阻止各种P2P软件使用。



例如执行迅雷时，在“TCP流量”标签中，可以看到迅雷连接了许多类似“*.sandai.net”域名（图4），其实这些域名就是迅雷的各种服务器，其中包括广告数据和资源服务器等。因此可在网关路由器或防火墙上，将这些域名网址全部禁止访问，这样即可阻止迅雷的P2P点对点下载，也不会影响到迅雷的普通下载方式。同理也可封杀其他P2P软件，让网络重归清静。



Zapr随时随地建共享

■贵州 冰河洗剑

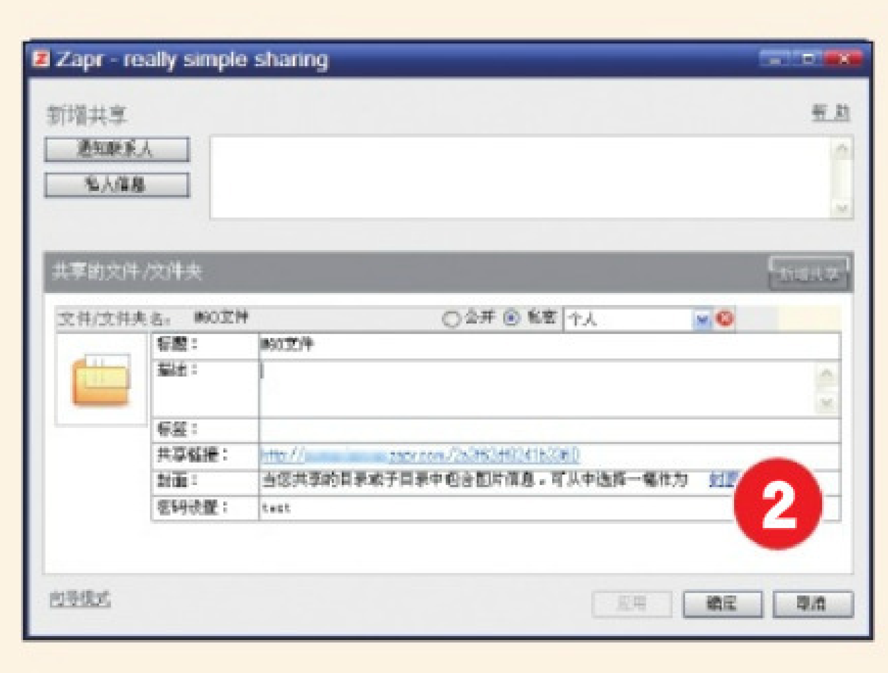
和朋友分享各种资源的途径很多，比如QQ传输、上传到网盘、自建一个HTTP/FTP服务器提供下载等。不过QQ传输只能一对一，网盘等待上传完毕要花上不少时间，自建HTTP/FTP服务器比较麻烦，而且本机如果处于内网就不可以被外网的朋友访问到。想快速与许多好久分享你的资源吗？用Zapr好了，简单方便，还很安全！

Zapr是一款特殊的免费文件共享工具，无论你是否处于内网或各种网络环境中，只需简单的几步设置，就可以将自己电脑上的任何文件或文件夹，通过网页链接的方式分享给好友下载。



运行Zapr后，在登录界面中首先选择注册一个账号并登录软件（图1），注册后可获得一个类似“http://用户名.zapr.com/”的空间地址，例如这里我注册的账号是“pumaxiaoyao”，我的共享空间域名就是“http://pumaxiaoyao.zapr.com/”。

登录后，点击界面中的“共享”按钮，打开新增共享对话框，点击“高级模式”按钮，切换到高级共享模式。在界面中点击“新增共享”按钮，浏览指定要共享的文件或文件夹名，确定后在窗口列表中设置当前共享文件信息（图2）。可将共享设置为公开或个人私密，选择“私密”共享方式的话，可在下方“密码设置”处设置一个密码，要下载此共享必须输入密码才可以。此外，还可以选择通知好友，为共享设置封面图片等。设置完毕后，点击“应用”按钮，即可共享指定的资源了。整个共享过程无需上传文件，没有单个文件或空间大小限制，完全免费，而且无需用户关心自己是否处于内网。



共享资源后，在窗口“共享链接”处会显示此文件的下载链接地址，链接地址类似“http://pumaxiaoyao.zapr.com/2a3f62df8241b336D”。由于链接是加密过的，因此共享时不用担心安全问题。共享方式也非常方便，可将链接通过电子邮件、聊天软件、论坛、Blog日志等方式发送给好友，对方可以直接下载该资源，无需安装。当然，前提是需要你的电脑必须开机并且登录Zapr在线，否则是不能完成共享的。

另外，为确保文件的安全性和私密性，Zapr共享文件的传输路径是“A用户→Zapr服务器→B用户”，因此不用担心共享会暴露攻击。加密后的文件得到的链接需要密码才能下载，非常安全。

在WPS2009表格里自制成绩分析图表

■四川 陈佳

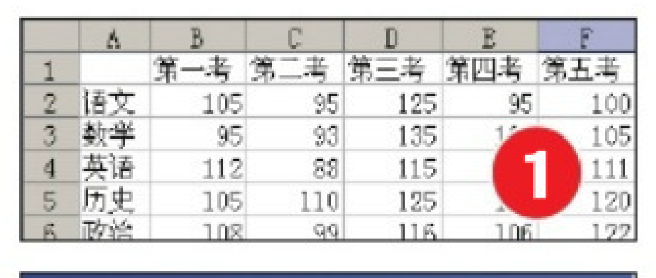
下了那么多的功夫，参加了那么多的考试。到了某一个阶段，笔者建议大家结合自身实际情况制作一个成绩分析图表，通过直观准确的图表可以看到自己的进步、退步及成绩的起伏变化。

制作好的图表也可打印出来贴在醒目位置，提醒自己根据实际情况调整自己的学习方案，做到有的放矢。尤其是对于即将参加中考和高考的考生们来说，大考将临，这段时间正是埋头苦干、大考小考不断的繁忙阶段，更是有必要对自己的考试做一个直观的总结。

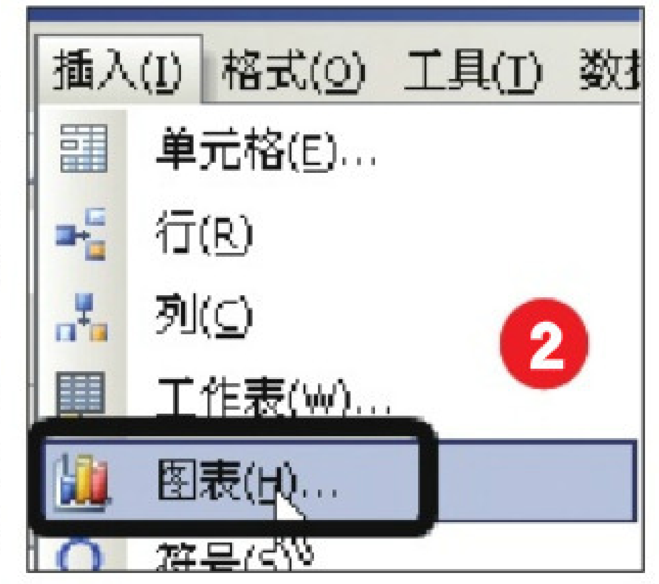
下面，笔者就教大家如何在WPS 2009表格里面给自己制作成绩分析图表，同学们看好了！WPS 2009表格工具的操作与微软Excel差不多，所以笔者下面的操作同样适合在Excel里面进行。

打开WPS表格工具点击“新建空白文档”。

点击B1格输入“第一考”，C1格输入“第二考”，D1格输入“第三考”，E1格输入“第四考”，F1格输入“第五考”。因为在大考即将临近的日子里，测试不断，目的是为让考生适应考试环境调整考试心态，所以相信大家经历过无数次的考试了，此处才有“第一考”“第二考”序号之说（此处亦可结合自身情况，输入相应的考试单位，如果是以单元为单位，亦可输入类似“一单元”“二单元”之类名称，在输入过程中可直接用键盘的上下左右箭头移动表格输入点位置，依次输入相应内容）

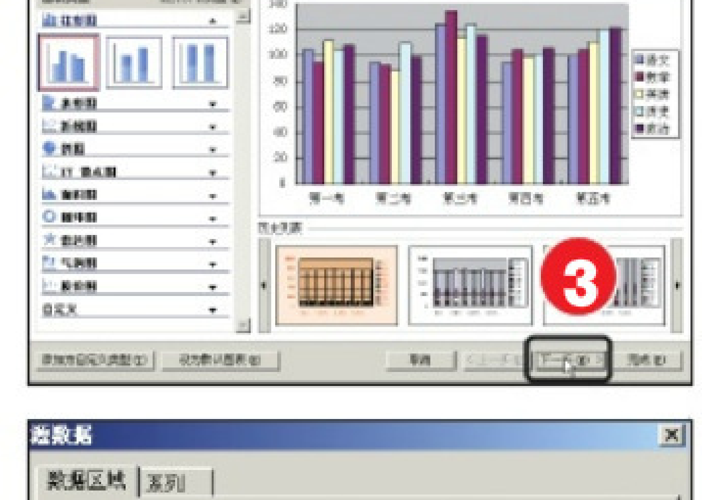


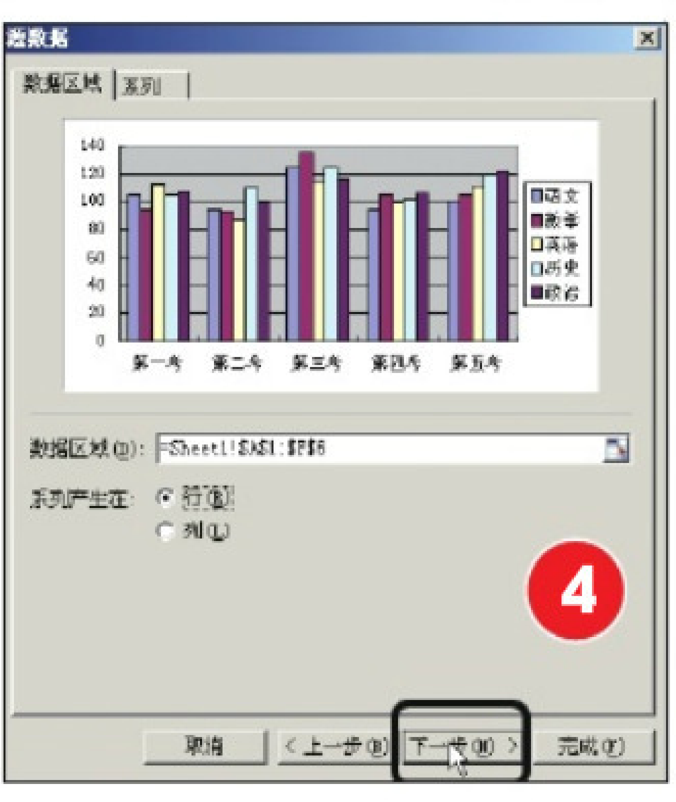
	A	B	C	D	E	F
1		第一考	第二考	第三考	第四考	第五考
2	语文	105	95	125	95	100
3	数学	95	93	135	[illegible]	105
4	英语	112	88	115	[illegible]	111
5	历史	105	110	125	[illegible]	120
6	政治	108	99	116	106	122



在A2格内输入“语文”，A3格里输入“数学”，依此类推，直到A6格里输入“政治”（可结合自身实际情况，输入自己的学习科目）。

在B2格内输入第一考的语文成绩，例如“105”。B3格里输入第一考数学成绩，如“95”，以此类推，输入所在格里行列名称的成绩，例如B4（它的4代表第四行“英语”，B列为“第一考”，B4位置即代表“第一考英语”成绩）。





参照如上说明，依次成绩输入完毕后，如图所示（图1）

执行“插入”/“图表”命令。（图2）

在“图表类型”对话框里选择“柱形图”的第一种（虽然里面有多种图表样式供选择，但个人觉得柱状条对于成绩分析最为直观，也可根据自己的习惯选择其他样式的图表，如“条形图”“折线图”等），可在右侧预览到图表效果，点击“下一步”。（图3）

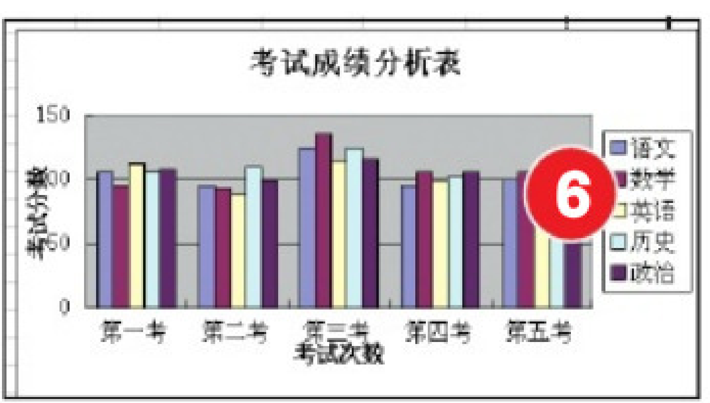
进入“源数据”对话框，点击“下一步”。（图4）

在“图表标题”里输入“考试成绩分析表”。“分类

（X）轴”里输入“考试次数”，在“数值（Y）轴”里输入“考试分数”，点击“完成”。（图5）

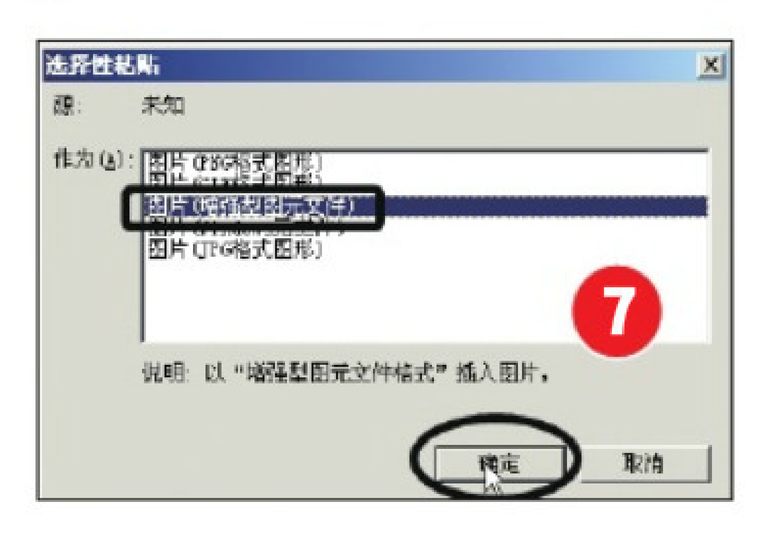


一个成绩分析图表即大功告成，不同科目用不同颜色的色块来代表，柱块的高低代表着考试分数，成绩情况一目了然，简洁大方。（图6）



小提议：建议大家将成绩分析图表输出成图片保存，也方便传送与浏览等，不受源文件软件限制。笔者更喜欢这样将图表变成图片，先选定刚才生成的图表，按下快捷键Ctrl+C。

打开WPS文字工具（相当于Word）新建一个文档，执行“编辑”/“选择性粘贴”命令，在“选择性粘贴”对话框里选择“图片（增强型图元文件）”，点击“确定”（图7）。



之所以选择这个项目，是为保持图表的矢量特性，矢量文件的最大优点是无论怎样缩放都能保持不失真，可在将它粘贴进当前文档后根据自己的需要任意拉大，拉大到自己满意的大小后，在图片上点击右键，选择“另存为图片”（图8）。

在“另存为图片”对话框里，选择“文件类型”为JPG，也可以根据实际需要选择其他类型，例如选择“WMF”，即输出的图片为矢量图片，可便于导入矢量软件操作使用。

如果大家觉得有必要将图表打印出来，可执行“文件/打印”命令将其打印纸上，贴在醒目位置，随时提醒自己，对自己的学习成绩做到心中有数。

二手ThinkPad笔记本选购指南（二）——屏幕篇

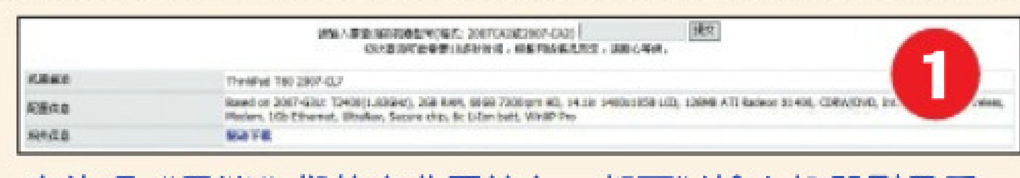
■北京 北四环寻事员

通过上期的文章，我们对二手ThinkPad笔记本的型号做了一个大致的介绍，当然，在选择电脑过程中，仅仅区分外观，是无法确认电脑是否经过翻新的。在本篇中，我们就以实际拆机过程，为你介绍ThinkPad笔记本的“面子问题”。

一、分辨率与型号

在购买二手ThinkPad笔记本之前，首先应对电脑的外观做一个大致判断，因为都是使用过的电脑，键盘、外壳的四角应有正常的磨损，在挑选时，首先可着重对屏幕进行测试，如果肉眼能够看到屏幕发黄、有色斑或亮点坏点，通常是老化程度比较高的，可首先排除。通常而言，早期的ThinkPad均采用LCD液晶屏（T400以后有部分为LED屏幕），二手ThinkPad笔记本用户比较青睐14.1英寸，4：3的高分屏，价格也相对16：9屏幕和标准分辨率的屏幕要高一些（WXGA：全称是Wide Extended Graphics Array，相当于1280×800、16：10分辨率）。消费误区之一：挑选二手ThinkPad是否屏幕越亮越好？由于从事二手电脑生意的商家非常了解普通用户的消费心理，通常会把屏幕经过更换灯管、背光模组等方式翻新，这样在展示中，消费者往往被这种“超亮”的假象所迷惑。其实以笔者经验来看，反倒是经过正常使用的屏幕更有吸引力，只要无斑无点，寿命比翻新过的要长，消费者自己购买后再根据使用情况更换灯管和背光等，毕竟要踏实一些。

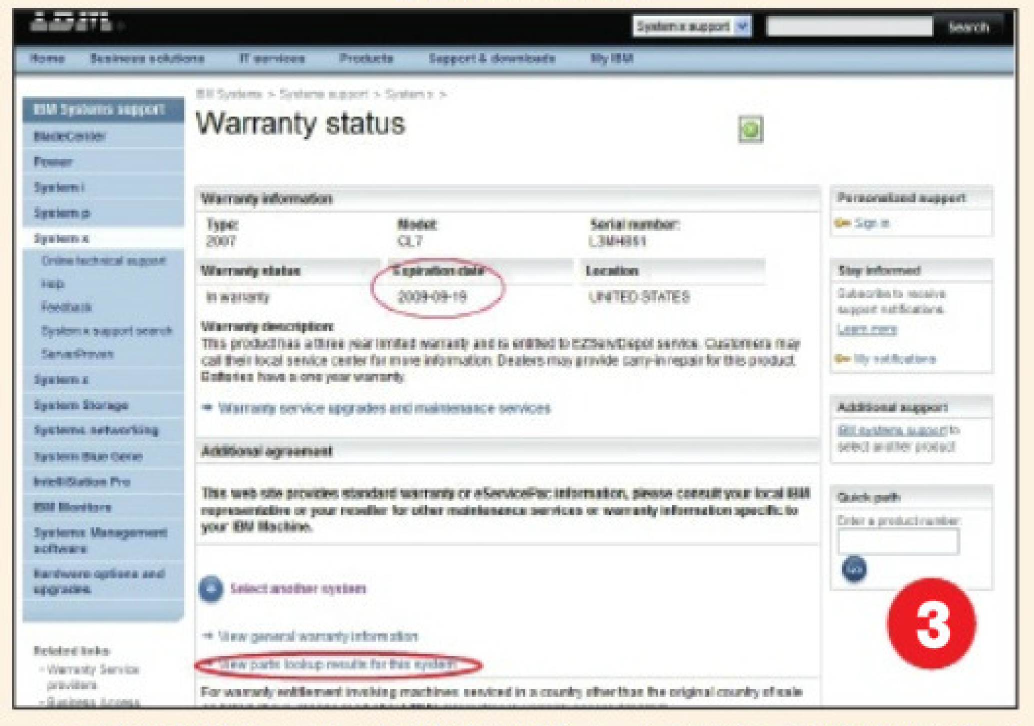
QVGA	320X240
VGA	640X480
SVGA	800X600
XGA	1024X768
SXGA	1280X1024
SXGA+	1400X1050
UXGA	1600X1200
WXGA	1280X800
WXGA+	1400X900
WSXGA	1600X1024
WSXGA+	1680X1050
WUXGA	1920X1200
WQXGA	2560X1600



在许多“黑迷”们的专业网站上，都可以输入机器型号后，查询该机型的具体配置



在IBM的官方网站，可以查询早期的ThinkPad笔记本的保修和其他具体信息

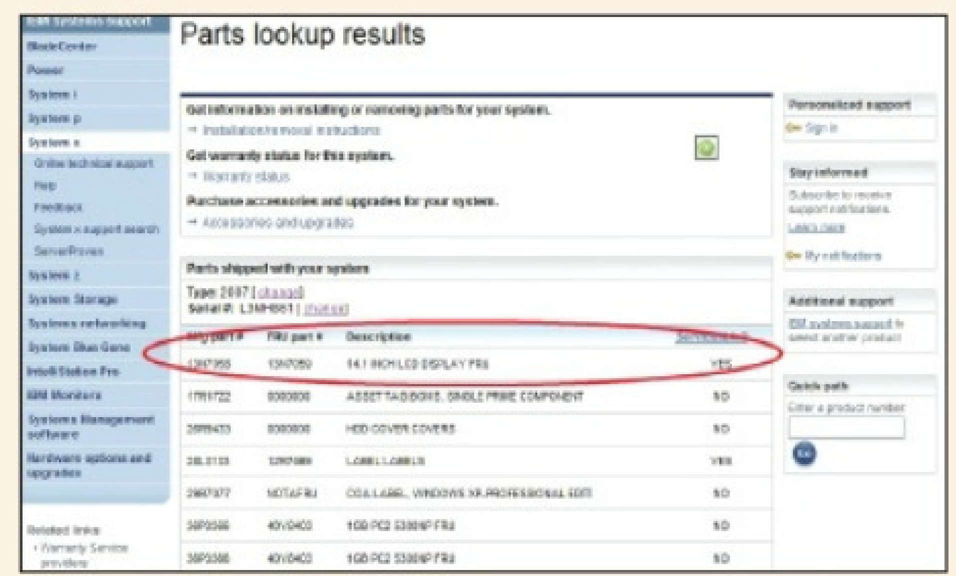


上面的红圈显示了保修的到期时间，点击下面的红圈部分可查询具体配件的信息

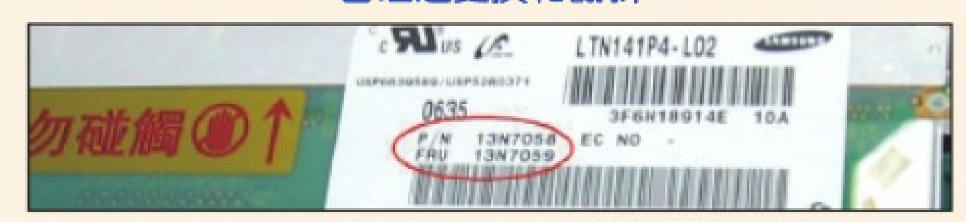
二、“软方式”进行甄别

1.官方网站信息一览无余

在选择拆机检查之前，通常有几种方法可以对屏幕进行检测。在IBM的官方网站（由于链接较长，这里只给出官方网站网址http://www.ibm.com/us/en/），对于早期的ThinkPad可以进行详尽的查询，步骤依次为：输入ThinkPad笔记本的型号及序列号（上页图1）后，将出现该电脑的出产地点及保修期限等信息，之后可选择“View parts lookup results for this system”（上页图2），出现该电脑的全部配件信息（包括型号、FRU编号、保修期限等等），在条件允许的前提下，可依次与手中的电脑配件上的信息进行对比（上页图3）。



通过网站的FRU和SN号码可以判断手中电脑的屏幕是否经过更换和翻新



经过拆屏，笔者手中的二手电脑屏幕的FRU号和SN号与网站是一致的，不过多数消费者都不具备拆屏对比的能力

2.依靠软件一窥屏幕信息

在无法拆机的前提下，测试屏幕软件的作用就显得很重要了，通常可借助EVEREST了解电脑的信息。其中，在“显示器”一项中，我们可以清楚地看到该屏幕的名称类型以及制造日期等信息（图4）。笔者手头的T60的屏幕根据型号查询，为三星代工生产的批次，制造时间为2005年（通常液晶屏的生产时间要早于笔记本的出厂时间，有些甚至超过1年，这种情况是正常的），同样，Windows优化大师等软件也可以达到同样的目的（图5），Nokia Monitor Test软件可用来测试屏幕的亮度和坏点（图6），具体使用方法在此不再赘述。



通过EVEREST软件可以查询到很多屏幕的信息，对判断选购很有帮助



Windows优化大师也是一款可以查询众多硬件信息的工具软件



这款NOKIA的屏幕测试软件主要用来测试屏幕的亮点、坏点等

三、屏幕拆解过程

为了让读者对笔记本的屏幕进行全面的了解，笔者特意将T60屏幕的拆解过程进行完整呈现，当然，具备相当技术基础的读者可进行尝试，否则还是建议找专业人士协助。

屏幕最常见的问题

一般来说，二手笔记本中，由于屏幕老化，最常见的问题是灯管老化或坏掉（表现为屏幕突然变暗或黑屏）及高压板故障（黑屏或时亮时黑），此外，屏幕排线故障（开闭屏幕时信号不稳定或屏幕时亮时黑）、背光板模组故障（屏幕底色异常或背光大面积变化）也比较多见。笔者建议，此类问题最好找专业维修人员进行，价格一般为灯管更换（30～60元），高压板更换（50～100元），排线更换（原装150元左右）背光板模组更换（50～100元）。P



用刀片轻轻取下屏幕外框的垫片，露出螺丝后，拧开外框



这就是取下的屏幕外框，请注意，如果商家贴有保修签，拆开后保修则失效



取下外框后，可清晰显示出屏幕的结构，屏幕正下方绿色电路板为高压板，正中压缩扭曲的黑色部分是连接的屏幕排线



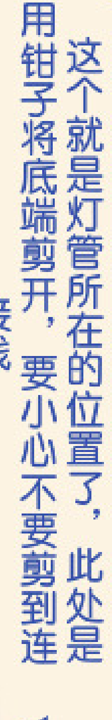
取下屏幕后的A壳，上面也有清晰的序列号，有兴趣的用户可以按照序列号上网进行查询，判断是否为原机配件

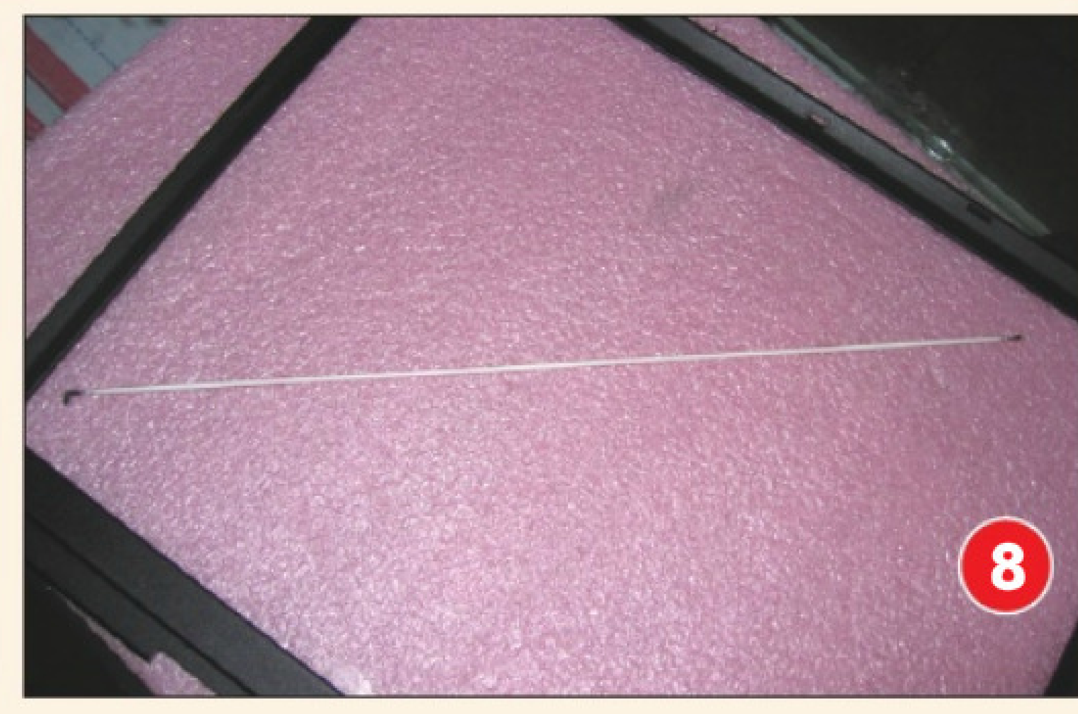


小心翼翼取下高压板和排线



用刀片将塑料背光纸板划开



这个就是灯管所在的位置了，此处是用钳子将底端剪开，要小心不要剪到连接线


白色的细管就是液晶屏的灯管，这种灯管一般都是国外生产的，寿命在3~5年不等，更换后，屏幕的颜色会更亮一些


经过简单的焊接，更换全新的灯管


更换后，再次将螺丝依次拧上，恢复屏幕，通常，很多二手经销商都是通过更换灯管，提高屏幕亮度来迷惑消费者，篇幅所限，背光模组的更换过程就不再介绍了

一招半式闯江湖

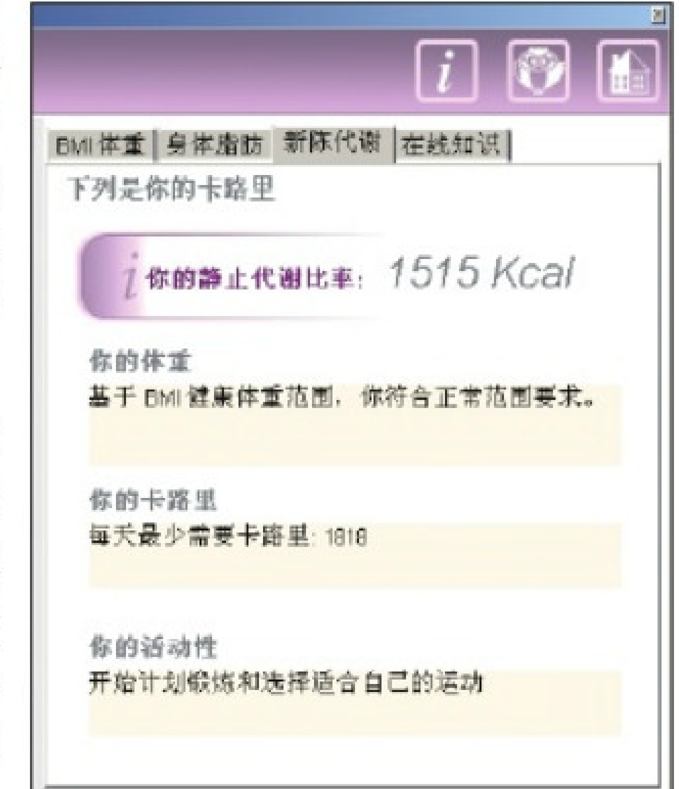
编者按：经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn。

不花钱请个私人健康顾问

■湖北 感恩的心

身体是革命的本钱，可你知道自己身体目前的健康状况吗？如果身体处于亚健康，你又该如何去做？让FitTrack这个健康顾问来为你一一解答（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/66937.htm），它一定会令你满意。

打开FitTrack汉化版主界面，首先在“年龄”“性别”“身高”“体重”“腰围”“臂围”“大腿”“小腿”“手腕”和“前臂”等空白框中输入自己身体的一些基本信息，然后单击“计算”按钮，此时通过计算之后，窗在右侧口中便会得出一份关于自己身体情况的健康报告。

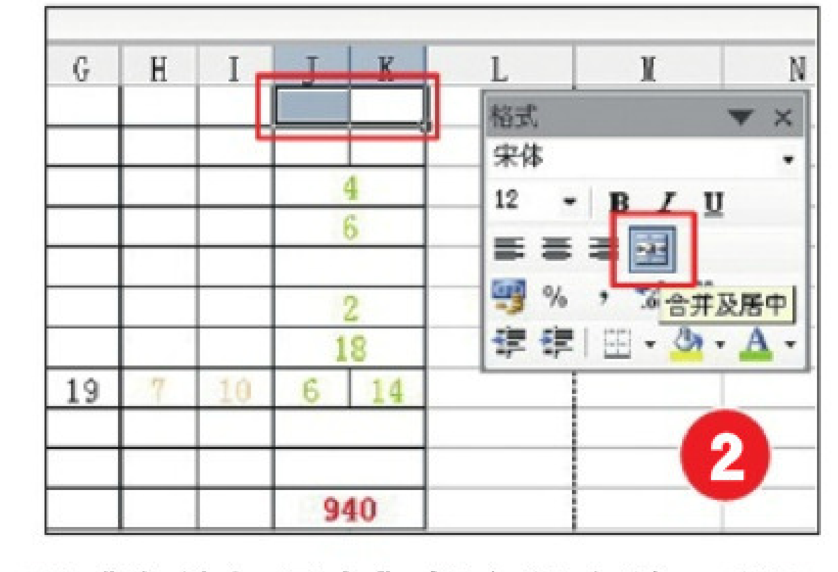


如果自己身体情况不是很好，又该如何来改善呢？单击上方的“新陈代谢”标签页，我们可以看到，在“你的活动性”一项下，FitTrack已为我们制定了一份详细的目录，例如自己是否需要多做运动、每天又该做多少运动等诸多问题，它都会一一为你解答。

Excel单元格合并与居中

■北京 毛霁明

在Excel中实现（图1）的效果对常用Excel的人士来说可能是“小儿科”，但对我这样百年也难得用一次的人来说就有难度了！



分割单元格在Word中其实也就是“画一道”的事儿，可在Excel中找了半天没找到这个“画道”的工具……

原来Excel不能对默认的单元格进行分割。我们只能先选中两个单元格，用“合并与居中”把它们合并，当需要分割某单元格时，再用“合并与居中”工具把这个单元格拆分，这样就实现了单元格的分隔！（图2）

客座专家 龚胜



关键词：刻录软件 CD音乐碟片

问：我买了一台全能DVD刻录机，安装其自带的正版刻录软件Nero后，发现有些功能无法实现，比如不能进行光雕刻录，另外刻录的CD音乐碟片常出现爆音，在汽车CD机上也不能正常播放，请问这是什么原因？如何解决？

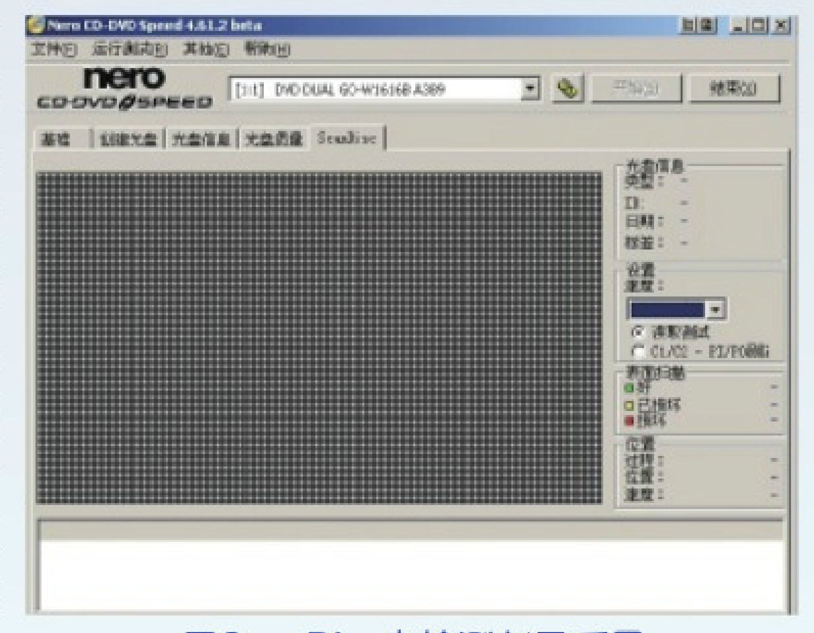
答：Nero系列软件采用不同的序列号来区分版本。不同版本的安装包都是一样的，如果安装时输入专业版的序列号，安装后就是专业版；如果输入的是OEM序列号，安装后就是功能受限的OEM版。估计你在安装时输入的是安装光盘上附带的OEM版序列号，你可以去Nero官方网站上购买专业版序列号，再重新安装，就能实现光雕刻录等全部功能了。

刻录音乐CD碟片时注意要把刻录速度放慢一点，这样刻出来的CD才不容易产生爆音。另外碟片的选择也很重要，最好选择品质较好的三菱“蓝盘”来刻录CD音乐碟片。要使用普通刻录机刻录的CD音频碟片能够在CD机上顺利播放，应注意以下问题：一是最好是使用Juliet模式来刻录CD音频光盘，其次不要用可擦写盘片来刻写CD音频碟片，三是在刻录时一定要确保最后一个区段正常关闭，并尽量采用单区段的方式来刻录。

关键词：DVD刻录 刻录品质

问：我的电脑配置有DVD刻录机，最近在刻录一些视频碟片时，似乎刻录质量不太好，在影碟机中播放时常出现马赛克问题，请问DVD盘片的刻录品质与哪些因素有关，如何测试刻录品质的好坏？

答：从DVD盘片刻录原理分析可以看出，刻录品质主要与盘片自身品质、刻录机读写激光头定位精度、写入功率控制技术、写入速度的高低、写策略的制定、温度控制、固件编写等因素有关。比如Firmware里面存放着控制刻录机内部各个单元的指令，及对各种刻录盘片的最佳刻录速度和应采取相应功率控制的信息，这个信息库越详细，刻录出来的盘片品质就越高。目前大多数刻录机支持各类智能刻写技术，进一步保证了刻录品质。



用ScanDisc来检测刻录质量

我们通常用Nero CD Speed的ScanDisc对盘片进行测试，其他软件还有DVDinfoPro、CDVDbest等。通过这些专用软件进行盘片的PIPO（两种纠错标准）等参数测试，可直观看到盘片品质。PIE是每8个ECCB组合的错误数，一定范围内系统可自动修复读取光盘上的PI错误，但PIF是不能修正的PI错误，不得超过4个，否则会造成读取问题。当然这些都是理论上的东西，刻录出的盘片读取、拷贝顺畅，没有坏文件是最重要的。

关键词：WM智能手机 软件安装方式

问：我买了一台多普达WM智能手机，请问其软件安装方式有几种？如何尽量节省手机宝贵的内存空间呢？

答：WM智能手机软件安装方式有以下几种：一是可直接运行的“绿色软件”，二是通过台式机进行“同步”安装，这是大多数正规软件采用的安装方式，三是使用CAB文件安装。要有效节省节省WM智能手机的内存空间，最关键是要选择合理的软件安装方式。通常我们在WM手机上面安装软件是通过同步线和ActiveSync在台式机运行安装程序来安装的，尽管可选择将软件安装到存储卡上，但这种安装方式仍不可避免会产生一些系统垃圾，占用宝贵内存空间。因此除了一些必须通过安装来使用的程序外，请尽量使用能拷贝到储存卡后直接执行的“绿色软件”。这样可节约出更多的内存空间来运行程序，从而使系统运行更流畅。另外如果使用CAB文件来安装，我们可以用CabinstI这个软件来指定安装路径，将其安装在存储卡上，从而节省内存空间。



绿色软件不用安装即可运行

关键词：PPC系统 游戏模拟

问：我是个游戏爱好者，前不久买了一台二手PPC掌上电脑，使用PPC 2003 SE操作系统，我喜欢玩的游戏软件不太多，请问在这个掌上电脑上，可以用的游戏模拟器都有哪些？

答：PPC上可以使用的游戏模拟器有很多，下面为你简单介绍几款：

Pocket Nester是一款任天堂游戏机的模拟器，支持Nes格式的ROM文件，游戏支持声音，通过PPC硬件按键控制，并可在游戏前自定义按键功能。NeoGeo Pocott是SNK公司的16位手掌机模拟器，所支持格式为“NGP/NGPC”。该模拟器运行游戏比较流畅，通过屏幕虚拟按键及PPC硬件按钮操作。遗憾的是不支持声音回放。Morph Gear是一款多功能的模拟器，支持多达7种类型的游戏ROM，囊括了家用及手掌游戏机类型，所以被玩家称“模拟器之王”。Morph Gear自带虚拟手柄，并可更换手柄外观，支持PPC硬件按钮。使用这些模拟器，无论是家用游戏机迷还是Game Boy或街机迷，都可在PPC上找到自己的最爱。此外使用Pocketdos模拟出的DOS环境，可执行大多数DOS游戏，随着PPC性能提高，现在甚至出现了PSP等更高级的模拟器。



PPC自带游戏很简单



关键词：数码单反 测光模式

问：我有台佳能400D数码单反相机，请问其具备哪几种测光模式？不同测光模式的具体含义和用途是什么？如何进行选择？

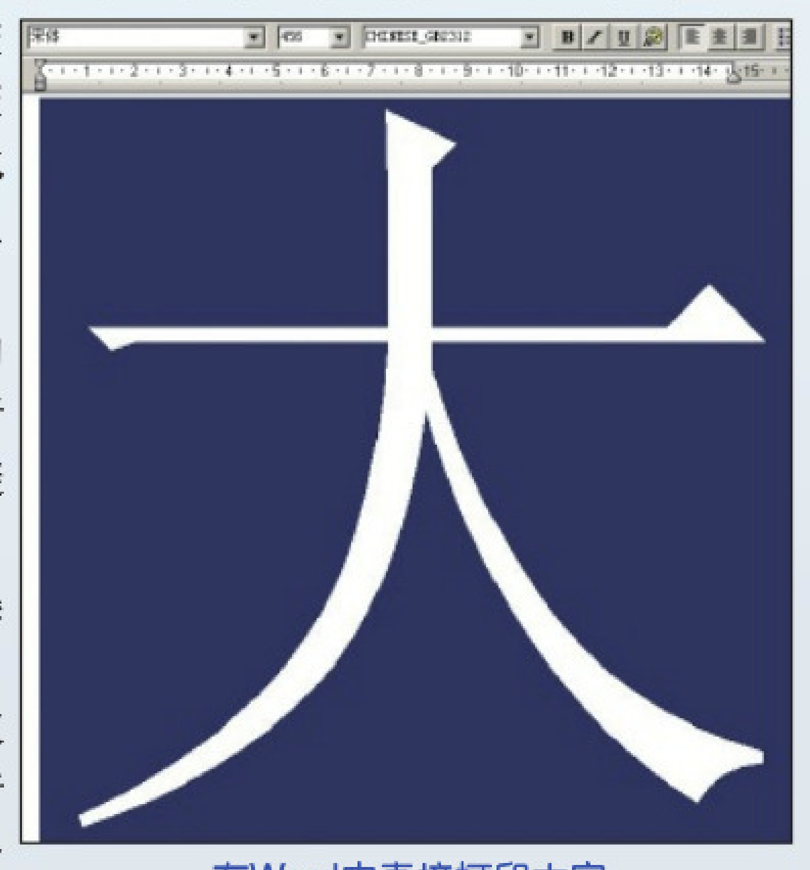
答：摄影是光与影的艺术，准确测光是拍摄一幅成功照片的关键所在，选择合适的测光模式也很重要。像佳能400D这类中低端相机，测光模式通常有以下3种：

一是评价测光，适合拍摄时画面光线相对反差小，没有特殊重点要求的场合，在400D工作模式下除了M档，或没有使用AE键，用的就是这种测光模式，即为默认测光方式。评价测光时主要考虑的是整体画面的光线情况，综合得出适合大多数情况的测光结果。二是局部测光，适合拍摄时光线反差大的情况，在AV/TV模式下，为了保证主体曝光准确，对准测光点按动“AE按钮”，取得曝光数据，也是常用的测光方式。因为只考虑了取景器9%的采光面积，所以叫局部测光，若小于3%那就是点测了，高档相机具备点测光模式，能获得更准确的测光结果。三是中央重点平均测光，在用M档拍摄时采用，对取景器中央部位测光同时考虑到边际。此项测光模式不如前两种在实际应用的多。尽管400D缺少点测光，不过在多数情况下，合理使用评价测光和局部测光，也能满足日常拍摄所需。

关键词：大字打印 喷头堵塞

问：因工作需要，我要打印一些比较大的文字，比如一个字就占满一张A4的打印纸，请问在Word中如何实现？另外我使用爱普生彩色喷打，听说喷打喷头很容易因使用不当而堵塞，请问如何防止彩色喷墨打印机喷头堵塞？

答：不少初学者认为Word最大能打印的汉字为72号，就只好通过安装一些专门的“大字打印程序”来打印大字。其实我们只需在字号设置框中直接输入超过72的磅值，比如设置为380，字体就非常大了，另外也可按快捷键Ctrl+Shift+>可将所选择的文字的字号不断变大。按快捷键Ctrl+Shift+<可以将所选择的文字的字号不断变小。还可用Ctrl+[将字体变小，或Ctrl+]字体变大，这时字体变化幅度比较小，可以微调字的大小。



在Word中直接打印大字

喷打打印头的确容易出现喷孔堵塞现象。要尽量避免出现这类此类问题，首先在更换墨盒及日常使用时，要注意防尘。其次要留心观察打印情况，一旦出现缺少笔划、偏色或图像模糊等问题，就预示着喷头存在轻微堵塞，应及早用清洗程序清洗。

关键词：登录方式 IE死机

问：最近在使用电脑的过程遇到两个问题，前来咨询。一是能否将WinXP启动时的登录方式改为和Win2000一样的界面？二是IE在上网浏览某些网站时会出现错误而退出的问题，不知原因何在？

答：WinXP是可以改为传统登录方式的，具体方法如下：进入“控制面板→用户账户”，点击进入“更改用户登录或注销方式”界面，再点击取消“使用欢迎屏幕”即可，这样就在登录时要手工输入用户名和密码了，还可以在一定程度上提高登录时的安全性。另外在这里建议你同时去掉“使用快速用户切换”功能，可以节省部分系统资源，一般家庭用户是很少用到此功能的。



在XP下更改用户登陆方式

浏览网站出现错误的问题，首先要对系统进行全面杀毒，以确定不是病毒影响，另外可用专门软件对IE进行修复。除此之外，有时候IE对一些Java程序作侦测时会出现死机情况，请将Java和活动脚本功能关闭，选择“工具”→“Internet”选项，选择“安全”选项卡，进入自定义级别，找到“脚本”，把“活动脚本”设置为禁用。接着选择“高级”选项卡，并将Java VM中的3个选项都去掉，然后同时也把“禁止脚本调试”前的勾去掉。这样处理后，IE出错的可能性会大大降低。

关键词：蓝牙 传真打印

问：我经常在外面跑业务，有时需要立即进行传真的收发，我随身带有笔记本电脑和具备蓝牙功能的手机，请问如何利用蓝牙手机与笔记本电脑配合来进行传真的收发？

答：笔记本电脑可以通过蓝牙手机发送传真。首先安装好蓝牙适配器，安装蓝牙通信管理软件时，它会自动添加很多虚拟通信端口，还有虚拟网卡、蓝牙Modem等，最重要的是它为我们添加了一台传真打印机。开启手机的蓝牙功能，启动电脑上的蓝牙通信管理软件，搜索蓝牙设备，然后进行配对和授权等操作，再刷新服务，我们能看到“蓝牙传真服务”。



蓝牙传真服务

发送传真的过程就是将你需要发送的文档“打印”到这台传真打印机，你可以从任何具有“打印”功能的软件中发送传真。在选择打印机的时候一定要选“传真”，输入正确的传真号码确定之后，系统就开始为你发送传真了，当然你用的手机号需开通传真功能。P

光存储篇

内存篇

硬盘篇

藏须弥于芥子
——09存储设备选购攻略

■北京 墨汁做寿

前言

通常一台用户电脑的购买价格都取决于它的性能，不过对用户来说最重要的还是其中的数据。存储数据的硬盘、光盘和内存的重要性不言而喻。而在2009年初到年中这段时间，这三种主要配件的价格和性能变动却格外的频繁和复杂，很多正准备装机和升级的用户，也许已经被各种消息搞花了眼。那么应该怎样看待和选购这些产品呢？它们未来的发展又将如何呢？

硬盘篇

一 知根知底 了解影响硬盘性能的因素

1.转速

目前市场中的主流产品转速都为7200r/min，高端市场中还有部分“万转硬盘”。所谓的万转硬盘，实际上就是转速达到10 000r/min以上的（目前主流硬盘的转速为7200r/min）。硬盘的转速越高，相当于磁头的寻道速度也越快，因此可获得更高的随机和连续读写速度。但为达到如此高的转速，厂商不得不在设计方面做出妥协，例如采用直径更小的2.5英寸碟片，导致碟片面积减小和单碟容量、硬盘总容量的减小，至今为止西部数据Raptor系列硬盘的最高容量也仅有300GB（新品尚未上市），目前容量最大的万转级服务器硬盘也仅为400GB左右。

另外，高转速的轴承不仅成本更高，而且耗能、发热也都要高于7200r/min的产品，因此对整个系统的散热、供电等都提出了更高的要求。而普通用户系统不太可能提供如服务器那样的供电和散热手段（有条件的用户可以去服务器机房感受一下那里的噪声和温度）。



采用SATA接口的万转Raptor硬盘

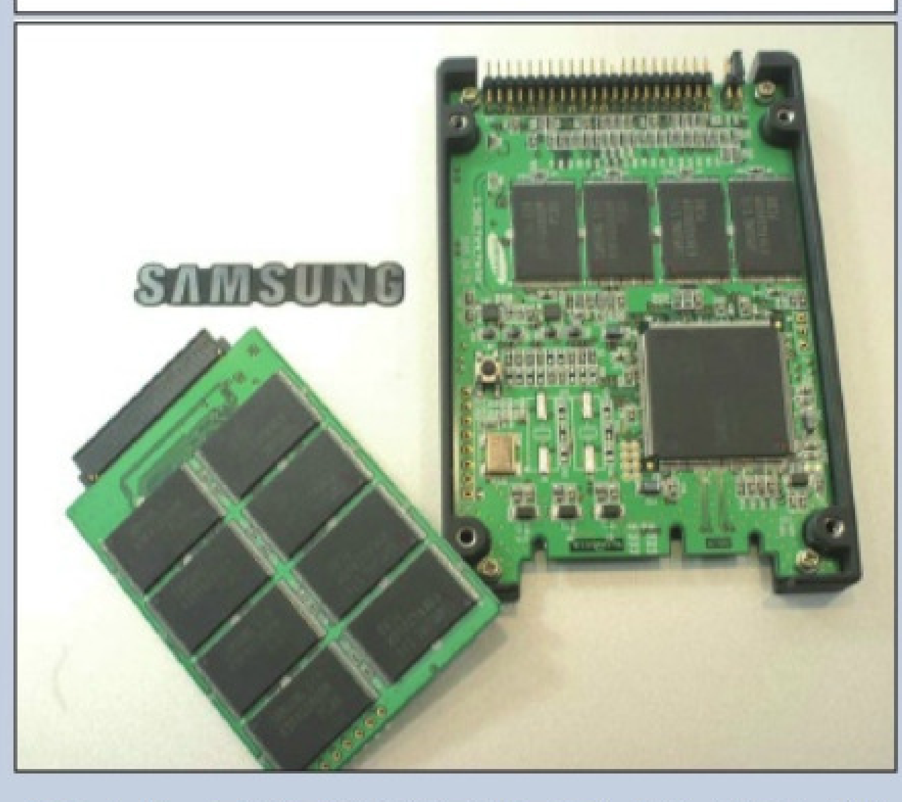
也许是万转硬盘的噪声和发热量、成本等问题始终难以解决，尽管用户电脑市场商早已出现了性能出色的西部数据Raptor等万转产品，但始终没有普及，甚至没能在高端市场上站住脚步，仅仅是一些特殊用户的稀罕物而已。而在SSD（固态硬盘）出现之后，万转硬盘在速度上的优势也逐渐丧失，估计不太可能继续在桌面市场发展了。

SSD硬盘介绍

固态硬盘SSD（Solid State Disk）是最近兴起的一种存储产品，不过要是仅从原理上说，其实是闪存技术应用的延伸。SSD固态硬盘是由控制单元和存储单元（Flash芯片）两部分组成。存储单元负责存储数据，控制单元负责读取、写入数据。由于固态硬盘没有普通硬盘的机械结构，因而系统能在低于1ms的时间内对任意位置存储单元完成I/O（输入/输出）操作，也就是说对应于机械硬盘的突发读取和寻道时间小于1ms。

固态硬盘没有机械结构，因此体积重量小，性能出色，耗电量小，没有噪声。不过相对于目前已经达到2TB的机械硬盘，SSD的容量仅有数百GB，而且价格高昂，例如目前较高容量的128GB产品动辄上万元，64GB产品至少也要1700元以上，价位接近目前最高端的2TB机械硬盘。





SSD内部，可以看到它就是使用闪存芯片进行存储的

不知道大家有没有注意，我们在上一段的描述中，并没有说1ms的速度同样代表了随机写入速度，这是因为要在闪存中写入数据要比在磁盘上困难一些，当然比读取更困难，需要较大的电流和更长的时间。

目前SSD产品出现了两种模式，SLC（Single Level Cell单层单元）和MLC（Multi Level Cell多层单元），前者每个单元仅有高低两种电平方式代表0、1两种模式，存储一位（1bit）数据，而MLC则通过高低都有两种电平方式，让一个单元可以存储2bit数据，让容量倍增。

相对于SLC模式，MLC模式固态硬盘的成本较低，但可靠性要差一些，不过其错误率通过努力已达到了比较低的水平，可以满足一般用户的要求。

尽管是几乎没有磨损的闪存产品，由于作为电脑硬盘使用要远比闪存卡的使用环境恶劣得多，尽管固态硬盘的每个扇区可以重复读写100 000次，但在快速多次的重复读写下，其寿命还没有得到足够时间的考验。

不过SSD固态硬盘所用的闪存和内存、CPU、GPU等一样属于半导体产品，发展非常迅速，作为新兴产品，固态硬盘发展速度远超所谓的摩尔定律。参考各种闪存卡的价格，我们可以看到目前其价格下跌和容量增长速度都相当快速，尽管目前还不太值得购买，不过笔者相信数年之内它就将成为主流硬盘市场的一员。

2.单碟容量

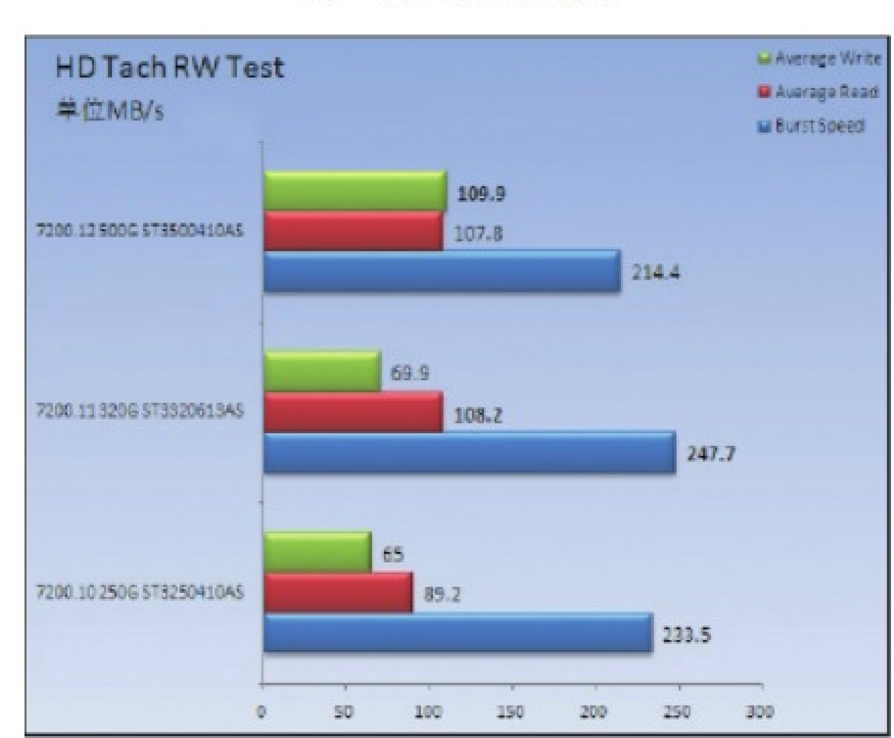
硬盘容量的增长是阶段性的，由于硬盘的体积已成标准，内部最多能容纳4片磁盘，因此不可能通过直接堆叠磁盘来增加容量，一般来讲总容量最高只能是单碟容量的4倍左右。由于磁碟两面的磁涂



容量达到2TB的硬盘



硬盘的盘片和磁头



单碟500GB硬盘的测试

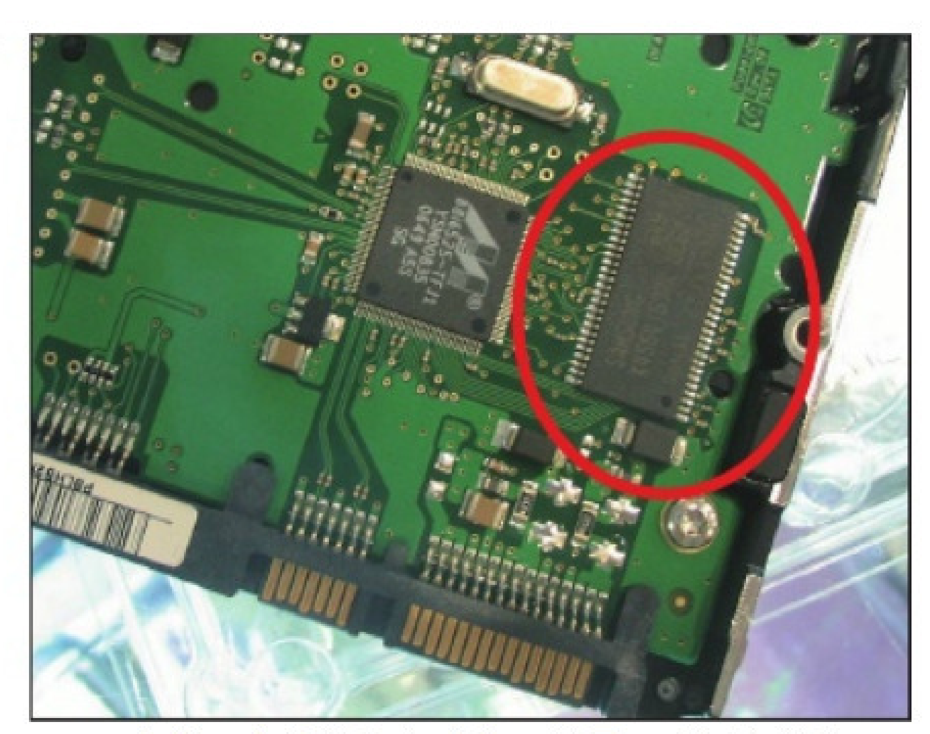
层都能存储数据，因此厂商为了迎合市场，会推出减少一个磁头，提供“单碟容量×（N+0.5）”的硬盘（N=碟片数量）。目前在主流市场中，硬盘的价位主要还是按容量划分。国内市场已有容量2TB（1TB=1000GB）的硬盘出售，它的单碟容量则达到了500GB。

而相对于增加转速而言，提高单碟容量，提升单位面积内的数据量，可在同等转速下让磁头刷过更多的数据，获得更高的寻道和传输速度。例如单碟500GB的硬盘在写入速度方面要明显高于单碟320GB的产品。

3.硬盘缓存

关心各种硬盘测试成绩的用户往往很在意“突发速度（Burst Speed）”一项，在这方面，目前最新的500GB单碟硬盘似乎还不如更早的320GB产品，这是因为突发速度主要取决于硬盘的另一项配置——磁盘缓存。

在硬盘的电路板上，比较资深的DIY用户会发现一块非常熟悉的芯片，这就是磁盘的缓存。一般来讲是一块数年前占据主流市场的SDRAM内存模块，容量一般为8MB、16MB或者32MB。所谓的磁盘缓存，作用主要是加快一些随机存取的速度，一些常用数据直接存储在这里，不需要通过磁头和磁盘的运转来读写。而缓存的速度达到内存级别，响应时间以ns（纳秒）记，这些数据的突发存取当然就比在硬盘上要快得多。



图中位于主控芯片旁边的，就是硬盘缓存芯片

硬盘存储技术简析

水平

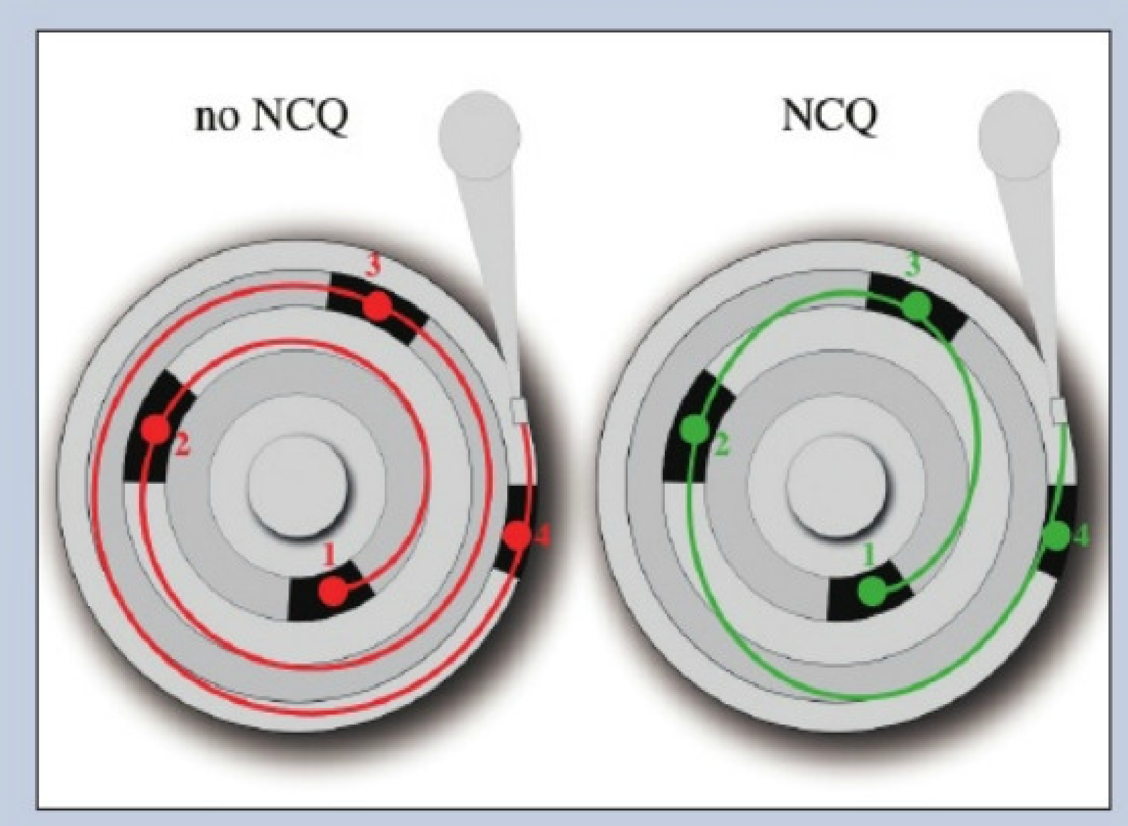
垂直

采用垂直记录技术可以大大提升数据密度

垂直记录

我们知道所谓的磁记录技术，实际上就是用一个个微小磁体的极性来代表并记录数据的0或1。在早期的硬盘上，实际上每个记录单元的磁极SN方向是和盘片平行的，称为水平磁盘记录方式，而垂直记录技术，顾名思义，就是将记录单元的磁极方向改为垂直于盘片方向。垂直记录技术不但提高了存储密度，而且由于磁头在单位时间内能划过更多的扇区，这当然也提高了磁头读写的效率。

当然垂直记录技术也有一定的缺陷，例如排列更密集的记录单元和垂直方式，让SN磁极之间的距离更近，更容易受到旁边磁体的影响，因此需要开发新材料新技术来解决这些问题，这也造成了早期垂直记录技术硬盘有些不太稳定。不过随着技术的成熟，目前基本上已经不存在相关问题，而且所有的硬盘厂商盘片都采用了这一垂直记录方式。



NCQ技术示意图

NCQ

NCQ技术就是“全速命令队列（Native Command Queuing）”的简称，它是SATA Ⅱ规范中的重要组成部分。相对于纯粹硬件方式优化的垂直记录技术，NCQ技术是一种软硬件结合的性能优化技术，通过在硬盘内部优化作业的执行顺序来提升硬盘性能和使用寿命。

NCQ技术需要操作系统和硬盘配合，对接收到的指令按照访问地址的距离进行了重排列，而不是机械性地填充进硬盘的空余扇区，例如左图中，一串数据通过位置的优化，让磁头可以在一次从内向外的纵向移动中就全部读取出来。

二 性价比为王 主流硬盘选购推荐

1.超大容量硬盘

对普通用户而言，由于目前主板上的SATA接口较多，若无特殊原因，无需追求容量一次到位。所以本文并不推荐性价比并不突出的2TB容量产品。毕竟1.5TB和1TB的产品在容量价格比上要好得多，读取性能也毫不逊色。

希捷酷鱼7200.11 1.5TB

转速：7200r/min	缓存容量：32MB
接口类型：串口	参考价格：930元

尽管前段时间部分希捷酷鱼7200.11系列硬盘出现了一些质量问题，但在目前1.5TB级别产品中，它的性价比仍然无人能敌。需要注意的是，去年年底至今年年初生产的许多7200.11系列硬盘



容易出现系统无法识别或丢失的问题，近期希捷已推出新版本的硬盘固件来解决。我们建议用户在购买时注意硬盘的出厂日期，尽量购买2009年4月之后的产品。如果无意中购买了出厂日期较早的产品，建议大家前往希捷的官方网站下载固件并按照说明操作升级。

另外，如果硬盘不幸发生了上述故障，用户可与希捷方面联系（通过官方网站或客服电话），对于国内销售的正规产品，希捷将根据具体情况提供免费维修或更换的服务，并为用户恢复硬盘中的数据。

希捷酷鱼7200.12 1TB

转速：7200r/min	缓存容量：32MB
接口类型：串口	参考价格：715元

在1TB产品中，新的酷鱼7200.12系列采用了单碟容量高达500GB的磁盘，而在设计方面似乎借鉴了比较稳定的7200.10而不是目前较多非议的7200.11系列。因此既拥有了更高的性能，又可以保证工作的稳定性。目前其性价比基本上已和前一代产品持平，值得用户考虑。

西部数据鱼子酱WD10EADS 1TB

转速：7200r/min	缓存容量：32MB
接口类型：串口	参考价格：680元

西部数据1TB产品有多个型号，其中一款型号为WD10EADS（即所谓“绿盘”）的产品采用了垂直记录技术，三碟装，单碟容量334GB，属于WD Caviar（鱼子酱）GP系列。它采用SATA 3Gbps接口，拥有32MB缓存，转速为7200r/min，并支持NCQ技术。尽管它的单碟容量比希捷略低一些，但这款产品强调的低功耗非常吸引人，据称其功耗仅有8.9W。



2.大容量硬盘

对于主流用户而言，大容量硬盘是满足其较高的影音娱乐需求的基础。例如一部720P规格的高清影片容量就会有数GB，而1080P全高清电影的容量至少也要十多GB，一款较新的游戏大作完全安装常常需要4GB甚至更高的磁盘容量，即使是500GB的硬盘空间，也会很快告罄。

希捷酷鱼 7200.11 750GB

转速：7200r/min	缓存容量：32MB
接口类型：串口	参考价格：635元

750GB的希捷硬盘采用的是250GB碟片，并不属于出现了无响应问题的产品，使用起来更加放心。尽管它的单碟容量较低，但32MB的缓存让其性能还是保持了高水准。加上这款产品的价格也相当吸引人，因此是主流用户不错的选择。

西部数据640GB

转速：7200r/min	缓存容量：16MB
接口类型：串口	参考价格：450元

这是一款非常出色的产品，其性价比甚至高于希捷750GB产品，而320GB的单碟容量也能部分弥补缓存的差距。其实以笔者的观点看，对640GB或更低容量的硬盘来说，32MB缓存容量的意义并不大。



3.中低容量硬盘

在我们上面提到的西部数据640GB压力下，低端硬盘的性价比根本是一塌糊涂，除了下面这款硬盘外实在没有什么值得推荐的产品。

西部数据250GB

转速：7200r/min	缓存容量：8MB
接口类型：串口	参考价格：280元

这款产品拥有250GB的单碟容量，性能相当不错，8MB的缓存在这一容量下也算够用。对于预算有限的用户而言，250GB的容量对一般的办公娱乐应用都足够了。值得一提的是由于其出色的性价比，近期在许多地区都出现了缺货现象。

光存储篇

一 CD-ROM和DVD-ROM廉颇老矣



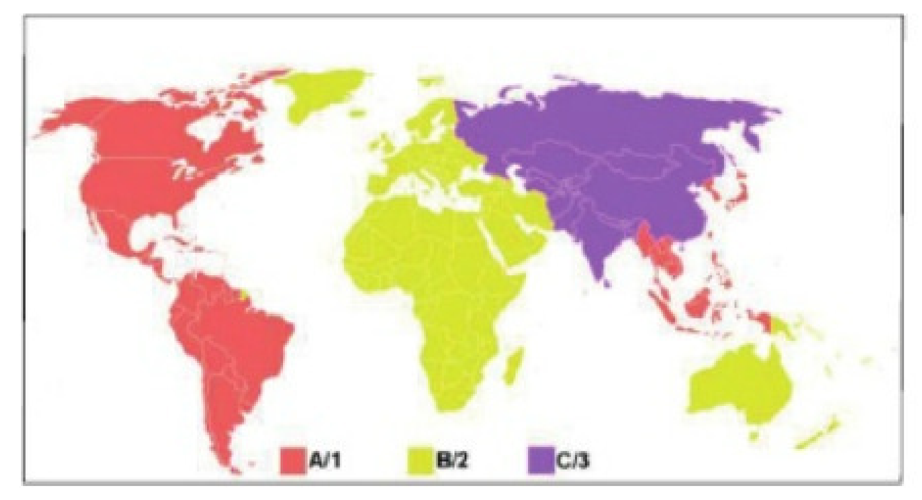
随着大容量硬盘和网络、大容量闪存的普及，光驱似乎已成为了一种用处不大的配置。尤其是CD-ROM和DVD-ROM并不比刻录机或COMBO便宜多少，因此已淡出了主流用户的视线。笔者认为在价格差距不大的情况下，主流用户应该选择功能更全面的DVD刻录机，而资金充裕的用户可以考虑选择蓝光产品，虽然目前蓝光光驱和光盘的价格仍相对较高，但随着软硬件的飞速发展，更新换代的时刻已经不远了。

二 蓝光技术简介

DVD光驱及刻录机经过多年的发展，其技术特点已为广大用户熟知，而价格相对价高的蓝光设备则一直显得高高在上，在技术原理、产品规格、版权保护、娱乐应用等方面对很多用户来说还比较陌生。



蓝光刻录盘



蓝光（Blu－ray）或称蓝光光盘（Blu－ray Disc，缩写为BD）利用波长较短（405nm）的蓝色激光读取和写入数据，并因此而得名。而传统DVD需要光头发出红色激光（波长为650nm）来读取或写入数据。通常来说波长越短的激光，能在单位面积上记录或读取更多的信息。蓝光光盘的最低单碟容量达到25GB，这是现有DVD（D5）的5倍。在速度上，蓝光允许1～2倍或者说每秒4.5～9MB的速度记录数据。

由于HD-DVD规格已经正式被放弃，因此目前蓝光是替代DVD的唯一选择。蓝光光盘拥有一个异常坚固的层面，可以保护光盘里面重要的记录层。蓝光光盘采用高级真空连结技术，形成了厚度统一的100μm的安全层。蓝光光盘可以经受住频繁的使用、指纹、抓痕和污垢，以此保证蓝光产品的存储质量数据安全。

在技术上，蓝光刻录机系统可以兼容此前出现的各种光盘产品。蓝光产品的巨大容量为高清电影、游戏和大容量数据存储带来了可能和方便。将在很大程度上促进高清娱乐的发展。目前，蓝光技术也得到了世界上大多数大型游戏公司、电影公司、消费电子和用户电脑制造商的支持。

当然对于PC用户而言，蓝光光驱一般都和DVD光驱一样，直接支持全区码，不过因为蓝光光盘使用最广泛的视频光盘会和用户播放机进行互动，因此还是要注意区码问题。

蓝光区域限制代码

代码	包含地区
A区	东亚地区（除中国内地和蒙古）、东南亚、北美洲、南美洲和相关地区
B区	非洲、东南亚、欧洲（除俄罗斯）、大洋洲和相关地区
C区	中亚、东亚（中国内地和蒙古）、南亚、欧亚大陆中部和相关地区

三 光存储设备精挑细选

目前蓝光光驱分为两种，即比较廉价的蓝光Combo和标准的蓝光刻录机，它们的主要区别就是前者不支持蓝光盘刻录，而是支持蓝光光盘的读取与DVD光盘的读取/刻录。最廉价的蓝光Combo价格已经不足800元。

1.蓝光Combo

对于只想要读取蓝光光盘，并不需要特别庞大的数据刻录的用户，蓝光Combo是个不错的选择，而且其价格要比蓝光刻录机便宜得多。

华硕BC-1205PT

参考价格：799元

这款蓝光Combo是目前市面上最便宜的产品，不过规格性能并没有缩水。BC-1205PT支持12×DVD±R写入和5×DVD-RAM写入，而且还采用了目前流行的SATA接口，安装更方便。不过其185mm的长度也许会让一些小机箱用户有些挠头。

华硕BC-1205PT提供了LCT技术，可以根据盘片情况自动调整激光的聚焦点，从而在表面有缺陷和厚度不均的盘片以及双层盘片上产生更精确的聚集点，提供稳定的读取。也就是说在对付劣质盘方面这款光驱很有一手，倒是很有中国特色的产品，当然这也让笔者对其与未来国产廉价蓝光盘之间的联系，有了比较充分的联想。



华硕SBC-04D1S-U

参考价格：1599元

这款产品刚刚推出不久，凭借出色的造型设计获得许多高端用户的青睐。它采用USB2.0接口，相对于一些采用外置SATA接口的产品来说，扩展更加方便，而且其体积超薄，即使作为笔记本的附件随身携带也不会感到累赘。不过作为一款强调便携性的产品，小巧的体积使其在散热、稳定性等方面的表现可能不会非常出色。



2.蓝光刻录机

目前的蓝光刻录盘价格已经有了崩盘的迹象，尽管高速刻录盘仍然保持在150元以上的价位，但4倍速盘片已经出现了不足60元的产品，因此对于需要海量存储的用户来说，蓝光刻录已经是不错的解决方案了。

先锋BDR-S03XLB

参考价格：1999元

先锋作为蓝光阵营的一员大将，其光驱产品一直是市场中的热点。而作为其新产品的BDR-S03XLB，以1999元的上市价格，给人一个不小的惊喜，其价位在蓝光刻录机中算是相当廉价的，而且还支持最高的8倍速蓝光刻录和最新的BD-R LTH蓝光格式。

这款产品外形更加时尚，它采用灰色金属外壳、黑色前置面板，采用了钢琴烤漆工艺处理，产品尺寸为148mm×42.3mm×180mm，顶盖采用的是新静音机盖设计，SATA接口更适合新一代主板。

先锋BDR-S03XLB具有4MB缓存，支持25GB及50GB蓝光格式光盘以及DVD、CD的刻录和读取。而且这款产品在散热、聚焦等方面也采用了多种新技术，以保证使用的稳定性。



3.DVD刻录机

尽管蓝光光驱已经体现出取代DVD的明显趋势，不过在价格方面，DVD刻录机和盘片，资源仍然远远比蓝光阵营丰富，而价格更是绝对DVD阵营的杀手锏，不足200元的刻录机和不足两元的盘片，低至10元的正版资源，都让用户无法割舍。

在丰富多样的DVD刻录机中，笔者认为18倍速以上的产品减少的刻录时间并不多，而在盘片选择和工作环境上都更加苛刻，实际上意义并不是很大。因此在选择中更加偏向于稳定而性价比高的DVD刻录机。

明基DW205S（BenQ DW205S）

参考价格：185元

这是一款采用SATA接口的20× DVD刻录产品，拥有萨利刀等明基特有的技术，使其在读写光盘时的稳定性有一定的提升。另外这款产品的外形，特别是前面板设计也很美观，适合追求时尚的用户。



内存篇

一 正在崛起的DDR3内存

和光驱一样，内存同样也是即将进行市场转型的产品，而这次逐渐走向主流的是DDR3内存。DDR3内存目前在市场上的处境和蓝光光驱非常类似，但其发展似乎更加快速。目前DDR3内存价格已经和DDR2非常接近，而且支持DDR3的Intel平台价格不断下降，另外以高性价比著称的AMD也即将推出使用DDR3内存的AM3平台，这都将进一步提升它对DIY用户和品牌机厂商的吸引力。

作为DDR2内存自然继承者的DDR3，是DDR内存的进一步进化，因而工作原理上和其前任的差异并不大，因此击败XDR内存（PS3使用）成为下一代PC内存的标准。





XDR模块和采用这一内存的PS3游戏机

DDR3的工作原理

作为DDR、DDR2内存的发展，DDR3的主要工作原理其实并没有太大的改变，我们要了解的就是其与DDR2之间的区别和进步。而在这些技术中，有一部分笔者认为即使对自身DIY用户来说，在使用和配置中也没有什么意义，我们这里就不再赘述了。

当然作为新一代内存，DDR3必须提供比前辈更强的性能，其频率的提升是最明显的，这一点得益于8bit的预存取设计，也就是说在一个时钟周期内可以进行8bit数据的存取，核心频率可以看做外部时钟的8倍，例如DDR3 1066内存外部时钟仅有133MHz。相对来说，DDR2支持4bit预存取，DDR则支持2bit的预存取，所以核心频率相当于外部时钟的4倍和2倍。



DDR3内存模块

较低的外部时钟频率让其更容易提供高带宽，同时降低电压、功耗和发热量，这也是DDR3替代DDR2的一个重要因素。

在DDR3系统中，一个内存控制器只与一个内存通道打交道，而且这个内存通道只能有一个插槽，因此，内存控制器与DDR3内存模组之间是点对点（P2P）的关系（单物理Bank的模组），或者是点对双点（Point-to-two-Point，P22P）的关系（双物理Bank的模组），从而大大减轻了地址/命令/控制与数据总线的负载。不过小编怀疑这种设计，也许会让大家在配置DDR3系统时必须更严格的安装足够数量的内存条以满足系统需求，否则会有内存控制器空闲，内存位宽不足，造成明显的性能下降，而且在升级时对各条内存的兼容性有更严格的要求。

另外DDR3还支持4bit Burst Chop（突发突变）模式，以兼容早期DDR2和DDR的系统，支持更多的Bank，新设计的多用途寄存器，拥有重置和ZQ校准，根据温度自动自刷新（SRT，Self-Refresh Temperature），局部自刷新（RASR，Partial Array Self-Refresh）等功能，不过这些功能个人用户无法自行设置，因此基本不用考虑。

二 DDR3平台

1.Intel平台

目前支持DDR3内存的个人电脑平台主要来自Intel，从P35芯片组开始，Intel就为厂商提供了DDR2和DDR3的两种支持方式。不过由于当时DDR3还非常稀少昂贵，而且没有表现出明显的性能优势，因此绝大部分主板厂商都选择了提供DDR2插槽。其实对于酷睿来说，DDR3内存对系统的性能提升并不是很明显，因此笔者认为从P35开始的DDR3内存支持，其实只是为了下一代的处理器做准备，那就是Core i7。



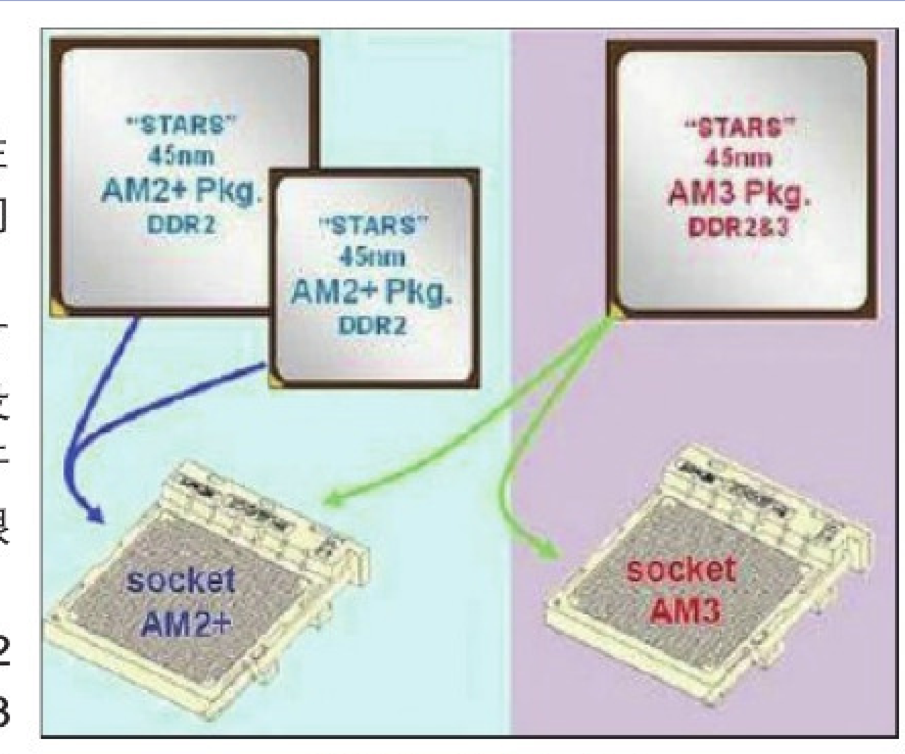
支持3通道DDR3的X58主板

Core i7+X58芯片组是目前笔者认为最值得选择的DDR3平台，X58提供了三通道DDR3内存的支持，配合DDR3 1333内存，可以提供高达32GB/s的带宽，如果配合DDR3 1600等更高频内存，带宽更加惊人。而对于只能采用双通道内存价格，带宽需求也比较有限的Core2平台来说，DDR3的高延迟问题就比较突出，笔者认为不如选择DDR2内存。

2.AMD平台

AMD即将推出的AM3平台也将采用DDR3内存，而AMD平台向来以高性价比著称，另外AMD处理器内置内存管理器对内存的使用效率也更高，我们相信AM3将为我们提供相当廉价而且高效的DDR3平台。

相对于Core i7来说，AM3处理器内置的DDR2/DDR3内存处理器和没有变化的接口针脚，使其可利用原有的芯片组甚至主板，充分保护了用户的投资，同时这款处理器的内核变化不大，价格也不会有很大的变化。不过由于AM3和其推出前的过渡接口AM2+与AM2的关系非常错综复杂，因此反而让很多准备升级的用户感到无所适从。



AMD接口兼容示意图

首先是比较老式的AM2平台，AM2接口采用Socket940针脚，内置DDR2内存控制器，它采用标准AM2主板。而AM2+处理器和主板作为AM2与AM3之间的一种过渡产品，采用了一种比较复杂的向上向下兼容方式，即AM2+ CPU可使用在旧的AM2主板上，而AM2+主板则可用新的AM3 CPU，反之则不行。

需要注意的是，笔者只说“可以使用”，并没有说完美支持，这当然是有理由的。在AM2+处理器安装在AM2主板上时，由于CPU可以支持更高速的HyperTranspot 3.0总线，而主板只能提供HyperTranspot 1.0/2.0总线，因此其性能发挥是受到限制的。同样，AM3处理器安装在AM2+主板上时，HT总线虽然没有问题，但采用DDR2内存也同样会限制AM3处理器的性能发挥。

至于AM3主板上不能安装AM2/AM2+处理器，其实非常好理解，在只有DDR3内存插槽的主板上，只集成DDR2内存管理功能的处理器当然完全玩不转。

理论上讲，AMD为目前准备购机和升级的用户都提供了不错的解决方案，充分保护投资和升级能力。例如升级用户可以考虑保留AM2主板，直接升级AM2+处理器；而新购机用户则可以选择AM2+主板和AM2+处理器，未来就可以直接升级为AM3处理器。

三 内存产品推荐

1.DDR3内存

金士顿2GB DDR3 1333

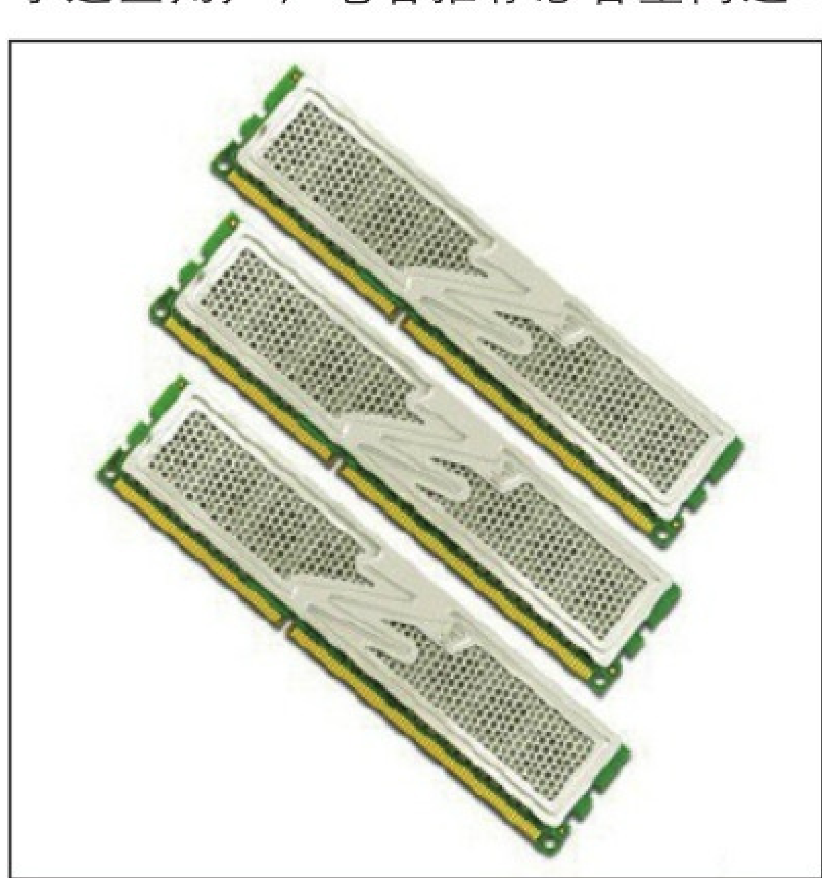
参考价格：195元

这款2GB的DDR3内存，与同品牌同容量DDR2 800内存的价格差距仅有30元左右。而作为低端产品，它提供的散热片让人对稳定性和安全性有了更多的信心。

OCZ 6GB DDR3 1600三通道套装

参考价格：1199元

采用Core i7+X58这样高端系统的用户，大都选择了配置三通道内存，而为了保证稳定性，尽量保持内存的状态一致性，很多人也选择了直接采购三通道套装。对于这些用户，笔者推荐总容量高达6GB，而且频率达到1600MHz的OCZ 6GB DDR3 1600三通道套装，它可以为高端的i7系统提供高达38.4GB/s的带宽。尽管其价格并不算最便宜，不过多花100多元，可以换到CL=7的响应速度，而较便宜的类似产品CL值会达到8甚至9，因此笔者认为还是很值得的。



2.DDR2内存

海盗船4GB DDR2 800套装（TWIN2X4096-6400C5）

参考价格：399元



目前大部分的Intel用户和全部的AMD用户还是要选择DDR2内存，我们选择了海盗旗一款价格相当不错的4GB DDR2 800套装产品，两条CL值仅有5的2GB内存条可以组成双通道架构，399元的总价相对于一般品牌来讲略贵一些，但无论从做工还是性能上讲都是物有所值的。

写在最后……

我们最钟爱的数据也许正静静的躺在硬盘和光盘中，也许正在内存中沸腾着，而未来的数据又将在怎样的温床中孕育和沉睡呢？笔者认为这篇文章已经给出了答案，近期的DDR3内存，中期的蓝光存储和为期不远的廉价SSD硬盘，都将替代它们的前任，成为我们数据的新家。





高清视频娱乐仍是2009年众多电脑玩家最关心的问题之一，实际上以目前主流配置的性能以可满足高清视频播放的需求，显然蓝光设备的价格变化更值得关注。也许是由于国内厂商的产能逐渐提高，成本不比DVD光盘高多少的蓝光光盘价格也快速下跌。目前最快的8×蓝光刻录盘价格虽高达150元以上，但4×和2×的25GB刻录盘价格已降至60元以下。

降价苗头捅破了蓝光光盘的高价神话，准备购置和升级HTPC的用户完全可以考虑更换高清影片的载体——硬盘不仅受最高容量的限制，也难以满足HTPC对体积、静音和散热的高要求，相对来讲光盘则拥有几乎可以无限扩展的数量和灵活性。

下文推荐的HTPC配置中，除蓝光光驱外，最重要的当然是强劲的处理器和拥有硬件加速能力的显卡。另外，考虑到播放环境，对整个系统的散热和噪声都有一定的要求，并且最好拥有无线操控功能。至于音效和画面表现，对一般用户来讲支持1080P全高清LCD足矣，音响系统的选择更加灵活，用户按照自己的经济能力量力而为即可，故这些并不在本文的讨论范围之内。

表1中的配置以3000元的价格为用户提供了一个蓝光播放平台，甚至比大部分蓝光播放机更低廉，而功能则要强大得多，不仅拥有网络播放功能，用户还可以在上面玩玩《魔兽世界》等游戏。

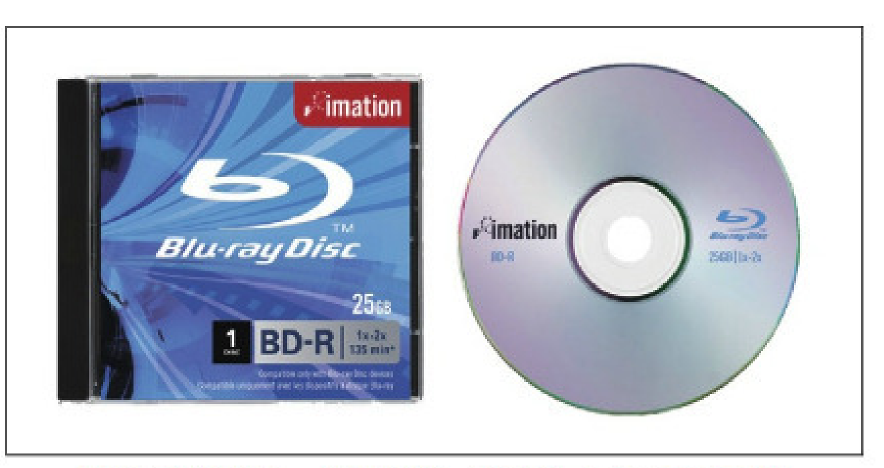
为了安装光驱，我们不能选择过于纤细的HTPC机箱和电源，而是采用了体积更大一些的酷冷至尊特警360，它拥有两个光驱位和足够安装独立显卡与电源的空间，而且无论立式还是卧式摆放看起来都相当不错。

表1：高清视频娱乐平台

配件	型号	参考价格（元）
CPU	Intel Pentium E5300（散）	465
风扇	Tt五色火星9	85
内存	威刚2GB DDR2 800（万紫千红）	114
主板	技嘉GA-G31M-ES2C	399
显卡	迪兰恒进HD4350晶钻	299
硬盘	希捷7200.12/500GB/16MB	400
光驱	华硕BC-1205PT	799
键盘鼠标	雷柏蓝光8200无线套装	168
机箱	酷冷至尊特警360（RC-360）	199
电源	惠科HKC迅驰385P	104
合计	3032元	

表2：高清视频处理平台

配件	型号	参考价格（元）
CPU	AMD Phenom 9550	835
风扇	九州风神贝塔400 plus	118
内存	KINGMAX 2GB DDR2 800×2	250
主板	微星KA790GX-M	799
显卡	集成RADEON HD3300	/
硬盘	希捷7200.12/1TB/32MB	665
光驱	先锋BDR-S03	1999
键鼠	微软无线激光桌面套装4000	299
机箱	Tt DH101	980
电源	酷冷战斧400	320
合计	6265元	



某些品牌的2×蓝光刻录盘甚至只要30元/张

在表2的配置中，Tt DH101是一款典型的HTPC机箱，除了一般机型的功能外，前置面板还提供了液晶显示屏、遥控器及IEEE 1394接口和多个控制按键，让其在完成安装后更像一台专业的高清播放机。

这套系统不仅仅可以用于高清视频的播放，而且4核CPU、海量存储系统实际上让它拥有了处理高清视频的基础。至于采用的蓝光刻录机而非蓝光COMBO，也是为了让用户的劳动成果可以很方便的存储和共享。P

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）

品牌	型号	价格
处理器		
Intel	赛扬双核E1200盒/Pentium E5200散/Pentium双核E2160/E7400盒/E8400散/Core i7 920散/盒	265/445/370/730/1050/1900/2060
AMD	Athlon LE-1600盒/Athlon64 X2 5000+盒/5400+黑盒/Phenom 8450盒/Phenom 9550散/Phenom II X4 810（盒）	265/345/460/500/800/1200
内存		
金士顿	DDR2 800 1GB/2GB/DDR3 1333 1GB/2GB	85/165/120/195
宇瞻	DDR2 800 1GB/2GB/DDR3 1333 1GB 经典系列/2GB	90/130/105/185
威刚	万紫千红DDR2 800 1GB/2GB/红色威龙DDR2 800+ 1GB/2GB	80/165/130/195
金邦	DDR2 800 1GB千禧版/2GB/DDR2 800 1GB黑龙条/2GB/DDR3 1333 1GB白金条/2GB	80/165/110/180/200/295
硬盘		
希捷	7200.10 250GB盒/7200.11 320GB盒/500GB盒/1TB盒/1.5TB盒/酷鱼7200.12 1TB盒	335/345/410/690/920/640
西部数据	1600JS/250GB YS/320GB YS/500GB RE3/500GB JS/640GB 蓝版/1TB GP黑版	325/290/350/445/375/445/760
日立	160GB/250GB/320GB/500GB/1TB	250/280/320/350/580

主板		
华硕	P5QL/P5KPL-AM SE/P5Q / M3A78-EMH HDMI/M3N78/ P5QL-E/P5KPL SE	755/410/999/ 755/495/ 849/866
微星	P43 Neo3-F（LV版）/ P43 Neo-F/P45 Neo2-2FR/ G41M-FD/X58 Pro	749/649/999/ 499/1599
技嘉	GA-MA770-DS3/ GA-EP45-UD3L（rev.1.0）/ GA-EP43-S3L/ GA-EP45-UD3R/ GA-EP43-US3L（rev.1.0）	599/999/650/ 1499/749
富士康	A74MX-K /P43A/P45A/ A7GM-S/ELA	399/690/999/ 599/1599
七彩虹	C.G31H Ver2.3/C.P43 X3 Ver2.0/ C.A790GX X7 Ver1.4/ C.570 LT SLI/战旗C.P45 X3	399/499/799/ 499/599
影驰	AN68M2/NF520/IG31M2/ 750a SLI魔盒版/IP45海啸版	299/299/299/ 599/499
翔升	P43T/风行N500/ 凌志N570LT-SLI/凌志R780G	498/399/499/ 399
捷波	悍马HA07/PA78VM3-H/ 悍马HA05-GT/ 悍马HA06/X-Blue蓝光P43	699/399/499/ 599/399
映泰	TP45D2-A7/TA770 A2+/ TF570 SLI A2+/P31-A7/ TA790GX3 A2+/ TP43D2-A7 6.x/TPower X58	699/499/599/ 498/799/599/ 1999
ECS 精英	黑尊龙P45T-A（1.0）/ P35T-A（V1.0）/ A780GM-A黑炫龙	599/560/499
显卡		
蓝宝石	HD4830白金版（512MB）/ HD4870 512MB白金版/ HD4850 512MB白金版 II 代	699/1299/899
七彩虹	逸彩9800GT-GD3 冰封骑士 3F 512MB/ 镭风4670-GD3 CF白金版 256MB P10	699/499
影驰	9800GT+中将版/GTX260+/ 9600GT加强版/ GTS250骨灰上将	699/1299/ 599/899
迪兰恒进	HD4650冰钻/HD4830雷钻/ 迪兰恒进HD4850北极星DDR4/ 迪兰恒进HD4870火钻	399/699/ 999/1199
映众	GTX260+GOLD/ 冰龙 GTS250金牛收藏版/ GTX275/9600GT游戏战甲	1299/899/ 1799/599
华硕	EN9800GT HTDP 512MB D3/ EAH4890 HTDI 1GB D5	799/1799
XFX 讯景	GTX280（GX-280N-ZDF）/ GTS250黑甲版（GS-250X-YDF5）/黑卡GTX285（GX-285N-ZDB）	1799/1199/ 3499
双敏	无极2 9800GT金牛版/ 无极HD4830玩家限量版/ 速配9600GT玩家战斗版/ 无极9800GT玩家限量版	799/599/499/ 699

显示器		
三星	943NW/2243EW/933SN/ 2243SW/T220/P2270G/ LD220G	860/1299/949/ 1349/1599/ 1799/1999
LG	W1943S/W2043S/W2243S/ 2254TQ/2253TQ/2442PA	799/899/1099/ 1450/1399/1790
飞利浦	190EW9/190SW9/190CW9/ 220EW9/220VW9/220CW9/ 220SW9/240SW9	810/900/930/ 1100/1090/ 1310/1210/ 2230
AOC	F22S/F19S/F19/913SW/ 915SW+/2036S/913FW+/ 2217V/2231VW/2436V	1050/699/720/ 780/780/829/ 890/1080/ 1080/1370
Acer	V173/V193/V233H/V193WB/ V203Hbd/V243HQ/V233H/ X233Hbd	740/799/1090/ 760/8200/1240/ 1050/1100
优派	VA703B/VA926/VX1940/ VX2020/VX2240/VX2255/ VX2262/VX2413/2424VW	949/1130/ 939/2199/ 1150/1250/ 1350/1250/ 1420
长城	L226+/L228+/M2336/M2231/ V267/M228	999/1090/1099/ 1090/1799/1050
明基	G900HD/G2020HD/G2220HD/ E2200HDP/G2410HD/ G2411HD/V2400W/G2000	799/899/1050/ 1099/1399/ 1699/1899/829
笔记本电脑		
联想	ideapad S10/Y330GT4200/ Y450GT4200/Y450AT6600/ Y450AP7450/G430AT4200	2950/4500/ 4900/5900/ 6800/4350
Think pad	SL300 CA1/CA4/CA8/ SL400 AQC/CE3/AWC/CD1/ SL500 CA1/R400 A34/A42/ A41/T400 48C/MC6/CQ8	5700/7200/ 6600/4700/ 5200/5200/ 5600/5500/ 6200/7200/ 9200/8500/ 8800/10800
惠普	HP540-NR276PA/6531s-NH359PA/ CQ61-111TX-NZ099PA/ CQ40-406AX-NT742PA/ dv2-1005AU-NU321PA/ dv2-1005AX-NU298PA	3600/6300/ 4799/4599/ 5300/5900
Acer	AS3935-742G25Mn-1/ EX4630Z-421G25Mn/ TM4530-641G16Mn/ AS4535-641G25Mn	8999/3750/ 4300/4000
东芝	L332/M319/M326/M332/M355/ M825/M830/M832/A601/A602	3800/6800/ 5000/5200/ 5400/5500/ 4700/5600/ 9600/9600
华硕	S101/NC10E/K40E64IN/ X80H585LE-SL/F80H22CR-SL白/ N80H84VN-SL/F8H84VA-SL黑/ M50T64VN-SL/X50Q58SL-SL/ X61W42cr-sl	4600/3300/ 5300/4500/ 3900/6600/ 6400/5900/ 4700/4900

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2009年5月14日。

头牌新闻

第十三届中国国际软件博览会开幕



中国国际软件博览会截止到本届已经召开了13届

由工业和信息化部、国家发展和改革委员会、科学技术部、国家外国专家局、北京市人民政府共同主办的“第十三届中国国际软件博览会”（下称软博会），将于6月11日至13日在北京展览馆举办。本届软博会以“两化融合促进经济发展，软件与服务提升核心竞争力”为主题，将全面展示我国软件服务业最新发展成果，重点展示用于工业产品的设计、研发、生产、流程、检测监控等领域的各类软件及行业解决方案。软博会同期还将召开多场论坛，就软件服务业务热点问题及有关行业发展动态展开研讨。

作为中国目前规模最大的软件专业展览，今年软博会保持了一直秉承的高规格、高品质的展览风格，努力吸引来自国内国际软件厂商最著名的产品、最创新的技术、最实用的解决方案、最前沿的思想理念，提供与会人士最豪华的产业盛会。目前参展企业近500家，展览总面积超过2万平方米，产品近千件。整个展区共有6个展馆，已经确定参展的企业包括：用友、中软、中创、启明等国家规划布局内的重点软件企业；北京、广东、广州、深圳展馆，游戏动漫展馆；重庆、浙江、福建、南京、济南、青岛展团，中间件企业展团；微软、SAP、Intel等知名国际软件企业，澳大利亚、日本、爱尔兰等外国软件企业。软博会将展示国内外优秀软件企业提供的各种行业解决方案，努力提升各行业企业的竞争力。从国际、国内几十年的发展经验来看，软件产业作为信息化的核心其作用十分重要，工业软件、SAAS、外包服务、动漫游戏等将成为本届软博会的重要看点。

软件产业所产生的间接社会效益和经济效益，远远大于其自身的市场价值。本届软博会将围绕“两化融合”的主题，结合国家当前保增长、保就业的整体形势，展开多层面探讨，邀请政、产、学、研广泛参与，从政策、资本、技术与市场等多角度全方位聚焦软件及相关领域的创新应用，推动软件产业链的健康发展与区域经济合作。P



硬件店

清华同方超轻薄笔记本上市



2009年5月6日，“创造中国新势力清华同方赏新暨《皇家刺青》悦幕会”在北京皇家大饭店上演。清华同方发布了融合多项自主创新专利的最新一代超轻薄笔记本锋锐S30系列新品。同方股份有限公司副总裁李健航、英特尔中国大区总裁杨叙、中国移动高层代表等产业各界风云人物以及电影《皇家刺青》的主要演职人员花儿乐队、黄晓蕾等娱乐明星一同出席发布会现场。同方S30笔记本最薄处仅3.3mm，全机身采用镁合金制成，整机重量不足1.4kg，独有的光驱可拆卸设计，使用户能根据自身需要随意更换成第二块电池或减重模块，再加上内置3G上网模块、防盗移动报警、跌落硬盘保护及生物识别等众多特色功能，使其颇受关注。

索尼爱立信Walkman W715上市



2009年5月4日，索尼爱立信公司正式推出其Walkman音乐手机的最新旗舰产品W715，这款迎合高速移动互联需求的手机不仅外型设计质感十足，还拥有与众不同的Walkman体验，索尼爱立信专用的移动“开心网”（kaixin001.com）及Google maps等创新功能令使用者能随时享受顶级的品质体验。W715采用拉丝处理的金属面板，机身周围采用金属条包裹，并于数字键之间镶嵌金色暗钉，造型令人瞩目。

技嘉推出AM3接口旗舰主板

近日，技嘉正式推出旗下AM3接口的旗舰产品——MA790FXT-UD5P，这款主板采用790FX+SB750芯片组，拥有镀镍纯铜热管散热系统，并采用超耐久3代完整版打造，支持AM3接口的羿龙系列处理器，提供HT3.0总线支持。电路设计方面采用8+2相分离式CPU供电回路，并配备了工作时间超过5万小时的高品质日系全固态电容器、铁素体电感和低阻抗MOSFET。该主板拥有4条DDR3内存插槽，通过双

倍铜PCB内层的辅助，可以原生支持DDR3 1666+规格。

宇瞻黑豹三通道DDR3 1333内存上市



近日，内存模组供应商宇瞻科技一口气推出猎豹、黑豹等多款豹系列DDR3三通道内存套装。其中黑豹DDR3 1333三通道内存产品分为2GB×3的6GB套装和1GB×3的3GB套装，以满足不同消费者的需求。据悉，这两种套装的内存CL值均为9，电压为JEDEC标准的1.5V，并延续了黑豹系列内存一贯的“黄金甲”设计，覆盖有金色散热片，并采用整合内存信号终端电阻（ODT），降低内存在高速运行中信号的干扰，提高工作频率的极限值。黑豹DDR3 1333 3GB套装的市场参考价格为520元，6GB套装则为820元。

飞利浦230E1震撼出击

飞利浦近日推出230E1液晶显示器，其显示屏采用全球最先进的LCD屏幕技术，具有1920×1080P的高清宽幕分辨率，12 000：1的动态对比度，借助飞利浦高级视频处理结合独特的超级调光和背景光增强技术，230E1的动态对比度会增加黑水平对比度及暗色和彩色效果的精度，反映极其丰富的暗部细节和鲜艳色彩。任何格式的高清信号源都能获得最佳的画质。此外，230E1还具有HDCP的DVI信号输入，可实现全高清性能。**市场参考价：1699元。**



佳能D10上市



佳能 PowerShot D10是佳能推出的首款拥有防水机身的数码相机，其主要卖点是其外观的时尚可爱。这款佳能D10最大的特性就是它具备－10℃耐寒、10米防水、1.22米抗震等个性设计，可以满足户外活动的所有需求。该款相机配备了1210万像素的图像传感器，搭载最新的DIGIC4影像处理器，支持3倍的光学变焦及IS光学影像稳定器。它还配备了一个2.5英寸的“晶炫Ⅱ”液晶屏幕。屏幕亮度是普通液晶屏的两倍。佳能D10目前有橙色、灰色、迷彩、蓝色等四种颜色的产品供选购。其机身采用高质量反震材料聚碳酸酯，最大厚度达2.5mm。前盖内和后盖内都做了边缘加固处理，有效减轻并吸收来自前面和侧面的撞击力，能承受从1.22米坠落所产生的冲击力。



网络帮

思科为医疗业信息化制定网络架构

随着中国经济体制改革的进一步深化，为不断完善社会保障体系，国家医疗保险制度改革政策相继出台。医疗保险制度的改革直接关系到国计民生，在计划经济体制向市场经济体制转化的过程中具有举足轻重的作用。根据医疗保险行业对网络建设的要求，近日Cisco提供以下解决方案：以Cisco SLM224G2为接入交换机，在医院其他各楼宇分别设立子设备间，各子设备间与中心网络的接入将部署Cisco SLM224G2智能交换机，它具有8.8Gbps背板带宽、6.6Mpps的全线速交换能力，并且提供丰富的接口特性，可在任何结构配置情况下实现全线速、无阻塞转发，有效保证了终端用户的接入带宽，真正实现了100M交换到桌面。用它的Web管理和配置方式能使用户轻松管理256个802.1QVLAN和2个端口捆绑组，而且可以使用Console口对它进行配置。非阻塞、线速的交换可以以当前网络能传送的速度来转发数据包，而每端口的4个服务质量队列可以让用户通过802.1p来管理数据传输的优先等级。信息系统安全的中心任务是保证信息网络畅通，确保授权实体经过该网络安全地获取信息，并保证该信息的完整和可靠。网络系统提供了全面的安全策略，通过采用防火墙、应用网络优化原理等手段，加强了网络的可靠性。在网络平台中，所有交换机都支持802.1Q和VLAN虚拟网络技术。SRW2024可以方便地根据IP地址、TCP/UDP端口号及协议类型进行数据过滤，保护了网络资源的安全。RV082和RV042可以提供安全的IPSec VPN连接，为医院、药房与医保机构之间提供专用的虚拟安全通道，保证医保信息的安全传递。



软件圈

重庆积极寻找发展软件外包业务

近期，重庆市经济与信息化委员会邀请IT媒体和《超越中国制造》的作者高丽华等共同召开一场主题为“软件外包领军城市的崛起对重庆的启示”的专题报告会，对重庆发展软件外包产业提出了一些建设性的意见，受到市经信委、市发改委、市教委、市科委相关单位和园区的热烈欢迎。目前，《重庆市软件及信息服务外包产业发展规划》编制工作正处于全面落实中，重庆市经信委正协调相关部门和园区配合安永（中国）企业咨询有限公司开展本市调研和相关论证工作，以保障编制项目的顺利进行。此项工作已于2009年5月份完成。





晶合快评

谁来保护我们的数据安全？

■晶合实验室 林晓

“喂，请问你找谁？”“我是XX保险公司的，我们有一个很好的产品……”

类似这样，保险公司、银行、俱乐部、酒店等等的推销电话，你相信吗？最多的时候我一天接到过7个。中国人保、平安保险有我的电话不足为奇，毕竟我购买过这些公司的保险产品，在其数据库中留下了我的个人信息。但荷兰银行、美国友邦保险公司这些机构，我连做梦都不曾梦到过。

那么，这些机构怎么会有我的电话呢？于是每次接到这些电话，我都要很耐心地问一句：“请问你是怎么得到我的电话的？”大部分回答都含糊其辞，少数人则说来自网络。

可以想象，我的手机号码登在一张神秘的表格里，在各个商业机构中流传，而任何一个机构都不能说出数据的原始出处。

还好这仅仅是我的电话号码，如果是我的其他个人信息：银行账号、家庭住址、身份证号码等也这样流传，我想我会拍案而起，诉之法庭了，因为这已经涉及到我个人财务家庭安全。

然而，现实中个人数据被泄露的事情却屡屡发生。尤其是在电子档案建立以后，当一屋子的纸质卷宗被压缩成几十GB的数码信息，借助发达的网络在瞬息间窃取这些宝贵的数据就变成了某些人发家致富的途径。

5月8日，美国加州大学伯克利分校宣布，该校数据库遭黑客攻击，包括在校学生在内的16万人的健康和其他个人资料可能泄露。校方称，数据库中的数据包括社会保险号、生日、医疗保险信息等，还包括用户父母、配偶以及米尔斯学院学生的个人信息。调查显示黑客总共窃取了97 000个社会保险号。这起恶性事件中惟一幸运的是至今还没有发现黑客用这些信息为非作歹。但糟糕的是，这起盗窃案发生在2008年10月6日，系统管理员是在今年4月9日进行例行维护时才发现黑客盗窃的痕迹。这个学校的计算机系统安全性真是令人担忧。

然而，这并非是第一次发生数据库泄露事件，也绝不可能是最后一次。实际上，自从有电脑开始，数据的丢失与泄露就经常发生。虽然保护数据安全从来就被看做是很重要的事情，但仍然没有被人们高度重视。在英国，皇家税务及海关总署竟然用邮寄方式传递数据光盘，结果可想而知，两张重要的包括上百万人个人资料和银行信息的数据光盘丢失，光盘只采用了最简单的保护措施，很容易被犯罪分子破解。在美国，2008年国内报告的数据丢失事件增长了将近50%，据《ITRC2008据泄露报告》调查，报告的数据丢失事件12%来自于金融服务公司，多达180万份，所有丢失的数据中2.4%经过了加密或其他严格措施保护，8.5%使用了密码保护措施。大部分丢失的数据既没有经过加密也没有设置密码，简直就是敞开了大门的阿里巴巴的山洞。



数据丢失的原因多种多样，在ITRC的报告中，木马、黑客、内部盗取造成的数据丢失事件达到30%之多。

随时随地，我们藏于某个数据库中的个人信息都可能被疏于防备的系统泄露。而随着整个社会生活的高度电子化和网络化，我们又不可避免地要进入数据库：社会保险、医疗保险、银行贷款和信用卡……想想有人利用你的信贷记录透支，或是冒用你的资料领取社保，都将是非常糟糕的事情，更不要说商业数据所牵扯的人员物资金钱了。

个人手头的数据保护，多备份、多加密、与网络隔离，安全性一般就有保障。加密软件、加密芯片、加密硬盘，层层把关，恨不能把数据都变成密码。

但企业和大型机构的数据库呢？

尤其是我们国家地域辽阔，自然灾害时有发生。雪灾、火灾、水灾、地震等，都可能加重数据流失。数据的灾难备份和数据恢复是非常重要的保护措施，尤其是证券、基金、外汇交易对于业务实时性和稳定性的要求很高，即便是几分钟的停机故障，也会造成恶劣的负面影响。幸好在这方面，关系国计民生的金融、电力、通讯等部门都有比较清醒的认识，早已着手进行灾备系统的建设，保证数据储存的随时更新和恢复系统的顺利运行。但灾备建设需要强大的技术和资金保证，短期内又不大看得出经济效应，需要企事业单位高度的责任感，重视数据安全，否则真到了亡羊之刻，也许补牢都已悔之晚矣。

在刚刚结束的RSA2009会议上（RSA是信息安全中的公钥加密算法，目前IT系统中应用最为广泛的非对称算法。RSA会议是全球权威级的信息安全峰会，以主题论坛、专业论坛、创新论坛、展会等多种形式，全面探讨当前信息安全所面临的问题和解决方案），325个专业信息安全机构或企业，历时三天，讨论多达240个安全方面的专题。遗憾的是，我国只有3家厂商参与，说明在信息安全防护方面我们和世界先进水平之间存在的差距。

很多人关注《魔兽世界》的数据移交工作能否安全，那么，请更加关注我们自身的数据信息安全。因为，我们毕竟要在现实中生存。P

（漫画作者：SUNS）

大众特报

正如您所看到的，从本期开始，大众软件增加了10余页的正文内容，用于报道时下最为流行的1——2款网络游戏，让读者能够全方位的了解这些热门网游，通过这些文章从初级新手快速升级为高手，这些详尽过程和经验谈也进一步弥补了以往我们在版面报道方面的不足，也欢迎您在阅读之余给我们提出批评和建议。



■ 盛世唐朝公会
■ 疯人院公会
■ 晶合实验室

2009年3月盛大网络正式推出备受玩家期待的大型MMORPG《永恒之塔》。这款由韩国名厂NCSOFT历时4年精心打造的全3D网络游戏，融合了《魔兽世界》《天堂2》等多款网游的成功因素，用户在游戏的同时享受着视觉和听觉的双重盛宴，这是一款以天族、魔族冲突为主线的PVP型网络游戏，爽快的打击感以及不断的种族对抗使得《永恒之塔》上市至今取得了不俗的成绩。从本期开始，我们就将陆续分阶段对这款时下最为热门的网络游戏进行详尽的报道……

目录



《永恒之塔》新手上路指南

作为一名新手，你在上路之前自然要先准备一番。首先是要选定你的阵营，天族和魔族并没有本质上的区别，只是在外形上有些差异。天族更接近于正常人的外形，由于比较符合多数人的审美观，所以选择天族的玩家相对于选择魔族的玩家较多一些。不过魔族也并非丑陋无比，魔族角色同样也可以很美形，只是魔族角色的皮肤颜色与人类会有些差距，另外在战斗状态下两眼会变成红色。一个玩家的账号可以创立8个角色，但一个账号只可选择一个种族。（否则只能到其他服务器上建立不同的种族，如魔族）。



选择你的阵营

选定种族后接下来还需要选择一个职业，在《永恒之塔》中，根据职业特色，游戏可分为4种基本职业，玩家可选择扮演战士、侦察者、法师、祭司四种职业之一，每个职业底下又有两个一转职业，当玩家升至10级时，可转职为共8大职业——战士（剑星、守护星）、侦察者（弓星、杀星）、法师（魔道星、精灵星）、祭司（护法星、治愈星）。点击某个职业就可以看到相应的说明，可以了解到每个职业会在将来的游戏中随着玩家等级的提升，可以转职为哪两种具有不同特色的职业。

确定好职业后下一步还不能急着开打，你还需要为自己的角色好好设计一番。在这个界面中，画面左侧从上到下分别是：角色的名字、相貌设定、身材设定、声音设定。给角色起名不必多说，相貌和身材的设定则代表了你的个性。不论你是要英俊还是要猥琐，是要闭月羞花还是要丑女无敌，都可以在这里实现。相貌设定共提供22种不同风格的相貌，基本上包括了从青少年到壮年不同年龄段人的各种面部特征。你可以点击设定界面上的上下箭头依次查看，也可以点击倒三角形符号直接从下拉菜单中选择一种。选好后还可以继续在画面右侧的“脸形基本设置”中做进一步调整，除了选择皮肤颜色、头发式样等项目外，这里还提供了20种备选脸形，你可以点击左右箭头依次查看。也就是说，游戏中的男女角色分别会有22×20＝440种不同的相貌供你挑选。假如这四百多张脸仍然无一让你中意，你还可以在画面最右侧的“脸型详细设置”中通过诸多参数的调整，自己“捏”一张满意的脸出来。同样道理，如果你对游戏提供的6种身裁设定都不满意的话，也可以通过画面右侧的详细设置界面自己手动“塑”出一个满意的体形。最后再说说声音类型的设定，在目前的游戏版本


职业选择界面



中共提供4种类型的角色声音，然而在设定界面下的声音试听功能形同虚设，你只能选定一种类型后进入实际游戏过程才能试听出来。当你感觉所有设定都满意了之后，就可以点出"创建"按钮让你的角色闪亮登场，接下来就马上选定他（她）展开你的游戏人生。

游戏开始后，你的帅哥（美女）会出现在阿卡利奥斯草原，你可以顺便问问周围人你的角色是不是足够英俊潇洒或貌美如花。欣赏过四周的美丽风光后先不忙着跑路，按下ESC键打开"环境设置"界面，在这里你可以进行游戏设置、显示设置、音效设置和操作设置。

在"游戏设置"里一定要把"怪物名称"勾选上，这样一来当你为了正义而奋勇屠怪时才能方便地找到任务要求中所指定的那些该死的对象。此外建议你把"第三扩张快捷栏"也勾选上，这个快捷栏会显示在画面右侧，你可以把一些不常用的快捷功能（例如"回程"功能以及某些表情功能）拖拽到这个快捷栏中，免得它们和那些常用的快捷功能混在一起，占据了最便利的快捷位置不说，还会搞得你眼花缭乱的——我们还是应该在第一、第二快捷栏中分类，安排好最常用、最实用的快捷功能，这样在未来紧张激烈的游戏人生中我们才不会因为乱了手指而一败涂地，你说是不是这个理儿？再有就是"指南针北侧固定"也建议勾选上，因为这样一来你的小地图就会始终与大地图的显示方向保持一致，使你在跑路的过程中不会找错了方位。如果你是玩远程攻击的，那么建议将"防止鼠标左键点击移动"勾选上，这样的好处是当你点击远处的目标怪时不会因为稍微点偏了一点就向那里狂奔而去。还有"显示状态栏数值"也建议勾选，这样你就可以做到对自己的"数字化"管理和监控了。"UI"这个英文缩写的含意就是指你游戏的使用界面，在"UI样式变更"中默认是"永恒之塔样式"，此外你还可以选用"普通样式"，如果你曾经当过"山口山"的玩家，那么对于"普通样式"会不会感到很亲切呢？另外在"环境设置"界面的最下方还有对角色和战斗信息的一些设置，你可以依据自己的习惯和喜好有所选择。

在"显示设置"中你可以选择将游戏设置为"窗口模式"，在这



你想"长"成什么样？



首次面见天族NPC接受第一个任务



首次面见魔族NPC接受第一个任务



进行必要的游戏设置

在显示设置中改成窗口模式

个模式下你可以用鼠标随意拖动游戏显示窗口的大小。如果你喜欢一边游戏一边上网聊天或浏览网页，或者做一些其他有趣的事情的话，“窗口模式”会给你带来极大的便利。在“音效设置”中你可以决定是否要反复循环收听游戏的背景音乐，如果你也像我一样听来听去听腻了的话就可以在这里关掉它——啊！世界清静了！

在“操作设置”中你可以分门别类地看到游戏中可能会用到的所有功能和动作，你可以随时根据自己的需要对操作键位进行设定或修改。比如当侦察者传职为弓星后，在战斗中经常需要切换远程和近战武器，这时就可以把“武器切换”功能设置到E键上，同时还可以把“武器攻击”功能设置在Q键上，这样射起箭来就会非常方便，切换武器也会非常迅速。具体设置方法是要先把相应的功能图标拖拽到一个快捷栏中，然后再对这个快捷栏设置按键。不过在这篇新手指南中，我们还是以游戏默认的键位设定为准。当所有设置全部搞定以后，就可以点击“确定”正式开始游戏了。


找到米雷斯接下杀怪任务


使用任务字典查询功能

首先当然是要让你的帅男（美女）跑动起来，这里推荐的是键盘+鼠标的操作方式，具体来说就是用W、S、A、D控制前后左右移动，按住鼠标右键控制跑路方向，也可以按下Num Lock键让角色自动奔跑。此外在任何时候按下鼠标中键都可以将视角反转，这在被群怪追打落荒而逃时非常有用——可以随时查看身后追兵的棒子离自己的脑壳还有多远。在通常情况下，用鼠标双击左键和单击右键的作用是一样的，都可以实现与NPC对话、使用物品道具，以及发动普通物理攻击的功能。好了，现在就去找面前的第一位NPC对话吧，他叫埃尔皮斯（下文均以天族新手区为例，魔族新手区虽然任务和NPC均与天族不同，但玩法是完全一样的），是佣兵团的一位监察兵，用鼠标滚轮可以拉近视角看清他长得是不是讨人喜欢。无论你是不是喜欢他，都需要跟他说几句话，这样才能接到第一个新手任务，这个任务就是让你去找另一个NPC米雷斯，从他那里可以接到第一个杀怪的任务。这时你应该能发现，可以接任务的NPC头顶上都有一个单箭头标志，可以交任务的NPC头顶上则会出现一个双箭头标志。如果标志的颜色是浅蓝色的，则表明这是一个普通任务；如果标志的颜色是金黄色的，则表明这是一个使命任务。这两种任务的区别在于，普通任务只有一个步骤，完成了就可以回来领赏；而使命任务通常包括多个步骤，要全部完成后才能得到经验、金钱及物品的奖励。当然，使命任务的奖励会比普通任务更加丰厚一些。所有任务标志都可以在游戏地图上看到，只要按下M键打开区域地图即可（在区域地图上单击鼠标右键还可打开世界地图，可点选察看其他区域的地图）。另外你也可以按下N键打开本区域的透明地图，这样你就可以边看地图边跑路了。


可以使用交互菜单与其他玩家交流互动


随时注意“休息”才能确保生存安全


多数装备都可以使用魔石镶嵌进行强化

现在我们再回来看当前的任务，按J键可以打开任务列表，你可以点选使命任务栏或普通任务栏查看任务。在《永恒之塔》中，除了任务之外，玩家还应完成使命任务，使命任务类似于主线任务，在游戏的过程中应适当注意。如果将任务名前的选择框勾选的话，就可以打开任务追踪功能，这个任务就会一直显示在你屏幕的左侧，直到你完成它。如果你突然忘了任务的内容或做任务的地点，可以马上点击任务名打开任务说明，在其中用蓝色标明了一些关键词，你可以点击这

些关键词就能很方便的从“任务字典”中找到关键目标的所在位置。如果你仍然感到迷惑，可以再点击字典中的“查找位置”，这样关键目标的位置就会用一个紫色叉叉直接在游戏地图中标志出来，同时在你的小地图上也会出现一个紫色的箭头为你指明前进的方向。

现在我们继续做任务，当前的任务很简单，要求杀三只竖条凯鲁宾。在出手之前先按下K键查看一下现有的技能，在这个技能面板中有“使用”“特性”“采集/制作”“感情表现”“功能”以及“连续技信息”六个选项卡，逐一查看后用鼠标将作战技能拖拽到你认为最方便的快捷栏中，最后还要将“休息/一般转换”图标拖拽到快捷栏——尤其是在初期，休息是一种很好的回血回魔方式。当技能准备停当后，就可以点击目标怪大开杀戒了。不推荐左键双击或右键单击目标冲过去砍，而是要用左键单击选定目标后按下快捷键发动战技或魔，法术系角色就会开始施法，而近战系的就会冲上去用特技开怪了。每打死一只怪都可以得到经验值，还能够从怪尸上拾取到少量的金钱和道具，你只需要按住Shift键同时用鼠标右键单击怪尸就可以自动拾取所有物品和金钱。如果你“人品”够好够强大，拾到珍稀物品也是有可能的。另外你还会经常从怪尸上捡到一些能加参数的“魔石”，按下P键打开你的人物卡和物品包后，用鼠标右键单击石头，然后指向自己的一件装备，如果出现可镶嵌图标的话，只要单击鼠标左键就可以把石头镶嵌上去以实现其附加功能。你可以观察一下在你的装备上有几个镶嵌孔，孔越多自然越好。由于这种“魔石”经常能够捡到，所以对它们也不用太珍惜，能用的尽量都早点用上吧。被“魔石”占用的装备孔无法再镶嵌其他魔石，不过你可以在某些村镇中找到魔石去除师，花一些钱把旧魔石挖掉，以便能够再换上新魔石。除了“魔石”以外，你还可能捡到另外一种“封魂石”，这种石头也可以在一些村镇中的NPC杂货商那里买到。使用它的方法同样是要按P键打开人物卡和物品包，将包中的“封魂石”拖拽到人物卡最上方的栏框中进行装备，而后在战斗中只要按下B键就可以激活封魂石，发挥其额外的攻击力。你的角色每攻击一次就会消耗掉一个封魂石，如果你觉得没必要可以再次按下B键关闭封魂石。

在打怪过程中可能会有人邀请你组队，组队打怪可以在很大程度上提高做任务的效率，甚至还可以尝试更高级别的任务，打比自己更高等级的怪。不过假如你碰到名叫“系统提示员”（或类似名字）的人邀你组队，要立刻拒绝他，因为这些都是发垃圾广告的骗子，千万不要上当。而你也可以邀请其他人组队，具体方法是用鼠标右键单击其他玩家，或者是用鼠标左键选定某一玩家后，再用鼠标右键单击屏幕最上方该玩家的状态条，均可出现下拉菜单，只要点击其中的“邀请组队”即可。另外在这个下拉菜单中的其他几项功能也可以根据自己的需要进行选择——“私聊”的话只有你和他/她能看见；“查看详细”可以让你看到对方身上的装备，见到顶极装备的话尽管流口水吧；“跟上去”就是让对方带着你跑路，你可以歇歇手了；“邀请交易”会打开一个你与他人之间的交易界面，





查看其他玩家的装备



首次接到使命任务



找职业教官买技能书

双击你想给对方的东西，然后点击“关闭目录”就算确认啦，小心交易陷阱哦；“添加好友”需要对方同意才能成功；“申请决斗”可以让你马上体验到PK的乐趣。

哦，又扯远了，还是回到我们当前的这个任务上来，需要杀够三只怪。在杀怪过程中受伤损血是很常见的事情，如果你不会补血法术又没人帮你的话，那么就只有三种回血的方法：一是用补血药，好处是可以在战

斗中使用，不过对于很多“穷人”或新手来说很难“烧”得起大量的药瓶，除非钱来得太容易；二是用绷带，只能在非战斗状态下使用，绷带可以在村镇中的NPC杂货商那里买到，价钱不贵量又足；三就是坐下休息，这个方法在初期效果尤其好用，不用花钱而且回血回魔速度也不慢。这样当你杀完三只怪后，马上回去找米雷斯交任务，如果忘了他在哪就按M键打开地图看一眼那上面的标记。交了任务就可以得到一笔奖金以及一些经验点数。你可以把鼠标指针放在画面最下边的经验条上，就可以看到当前已经获得的经验值和升到下一级所需要的经验值。

在完成了米雷斯的几个简单任务后，就可以延着大路一直向前走，来到游戏中的第一个大村落阿卡利奥斯村，面见佣兵团长卡利安，接到第一个使命任务“凯鲁宾的威胁”。你还可以找村中的其他NPC对话，那些头顶上有蓝色箭头标志的NPC可以给你一些普通任务，全部接下来吧。另外在村中还有一名箱子扩张匠人，第一次扩充你的背包收费十分低廉，你一定会毫不犹豫的扩了它。此外村中还有武器和防具商人，食品和杂货商人，你可以有选择的买卖一些物品道具。进入购买或出售界面后，用鼠标右键单击或左键双击一个物品就可以对其进行买卖，最后点击“销售”或“购买”按钮就可以完成交易。交易过后你可以顺手点击一下物品栏右下角一个小小的四方形按钮，它可以自动帮你整理一下物品栏中的秩序。此时你的角色等级想必已经有所提升，那么就可以找村中相对应的职业教官购买技能书，在这里只能买到1级的技能书，更高级的技能书将来可以去主城里购买。只有当你的角色等级达到一定要求时才能使用相应级别的技能书，所以你并不需要提前购买高等级的技能书。学习新技能的方法很简单，按I键打开物品栏，用鼠标右键单击可用的技能书即可学成，学成之后别忘了按下K键把新的技能图标拖拽到快捷栏中备用。而后你可以来到一个奇怪的装置前瞧瞧，这里有两个NPC，分别是飞行移动师和空间移动师，与他们对话就可以实现区域传送功能。飞行移动师可以召唤出一只鸟带你飞去本区域内的另一个村镇，而空间移动师则可以通过这个奇怪的空间传送装置将你送到主城或游戏世界中的其他区域，前提是需要你升到10级转职成为守护者之后。当然，这两种传送服务都不是免费的。


逛逛村里的商店


买了技能书后不要忘了学习

当你把整个村子全部参观完毕后，各种装备、道具、技能也都处理好了，所有能接的任务也全接下了，还等什么呢，立刻出村活动起来吧。你必须利用好你的小地图，因为你不可能总开着大地图玩游戏，那样会让你感到很不方便。小地图的圆心就是你自己，周围绿色的圆点是友善的NPC，他们有的会给你任务。其他玩家在你的小地图上是白色小圆点，而那些非主动攻击的怪物在你的小地图上也是用白色圆点显示的。在不久的将来随着你等级的提升和对游戏世界探索的不断深入，你就会遇到会主动攻击的野兽和怪物，它们在你的小地图上是用红色小圆点表示的。如果你点击了一只会主动攻击的怪物，它就会在你的小地图上显示出一个雷达样的搜索范围，只要你进入这个范围就会被它攻击。因此如果你想从某只会主动攻击的怪物附近溜过去的话，不妨先点选它，然后看准小地图上它的搜索范围，就可以准确的与其“擦身而过”了。

搞清了小地图的功用之后，你真正的冒险马上就要展开了。如果感觉接了一大堆任务后头脑中还是有点乱糟糟的，不要紧，还是先按下J键逐条查阅任务说明，并核对游戏地图，你会发现做起任务来其实是件轻松愉快的事。如果能再找几个等级差不多的人组个队，就更是易如翻掌了，等级“嗖嗖”地往上涨，后面的路你自己完全可以走得很好，也就不用我这个新手指导员再絮叨些什么了。

职业分析

1．守护星：

生存指数 ★★★★★
输出指数 ★★☆☆☆
控制指数 ★★★★☆
SOLO指数 ★★★★☆

守护星是作为肉盾型职业出现的，也就是我们所谓的T，单手剑盾战。众多仇恨控制技能，超高的血量以及身穿板甲，具有顽强的存活率。

练级方面，守护星虽然血量可观，但是由于持单手剑的关系，攻击输出十分有限，同级的怪消灭的速度肯定要比DPS职业慢上1/3的时间（当然是装备相同的情况下）。

这样就造成了如果守护星要保证效率冲级的话，就必须找一个高效率的队伍。尤其是到了中后期，SOLO的效率更是降低，后期的怪物血量高并且攻击强度高，所以一支有守护星的队伍是练级效率保证的前提。

守护星作为一个队伍的中流砥柱，任何时候都是一个队伍的领袖。全身金属防具，单手剑配合盾牌，造型一看就是个拉风的老大。无论是副本还是精英怪练级，队伍的效率和存活几率很大程度是看守护星对怪物的仇恨控制是否专业，一个专业的守护星很清楚他应该什么时候用挑衅猛击，什么时候开盾防和气合，什么时候开主神，掌握CD每个技能的CD时间也很重要。只有不断的拉住怪物的仇恨才能保证怪物不会去攻击第二仇恨的队友，如果守护拉不住怪物的仇恨，结果很有可能就是队伍灭团。因为守护星的输出很低，所以靠输出控制仇恨根本是不可行的，守护只能靠他强大的仇恨控制技能来吸引怪物的仇恨。

守护星的仇恨控制技能有挑衅猛击、挑衅、捕获、挑衅的咆哮、俘虏（2000DP技）。前3个是单体仇恨控制，后两个是群体仇恨控制。基本上来说，守护星只要不停砍，就是用前4个技能，哪个技能CD到了用哪个，别的职业是不会OT的。所以为什么守护星在一个队伍中一般都是扮演队长的角色，有时候杀星或者是魔道这样的DPS职业很容易OT，守护要时刻提醒DPS职业如果OT了，要立刻控制DPS，不然的就算守护不停的放仇恨技能，别的职业不停输出，也是会OT的。



2．剑星

生存指数 ★★★★☆
输出指数 ★★★☆☆
控制指数 ★★★☆☆
SOLO指数 ★★★★★

剑星，持双手武器。属近战DPS职业，与守护一样，剑星也是身穿金属盔甲，但是由于不装备盾牌，以及不像守护星有众多的防御和血量强化的技能，所以剑星的存活指数要比守护星略输一筹。

由于剑星还算不俗的近战输出，造就了剑星单练的可能性，一个冲级速度快的剑星在35级前大部分时间一定是单练的。因为防御仅限于守护，而且输出的效率也不算低下，使得剑星单练的效率很高，只要有条件带上点血瓶和奥黛拉粉末，基本上可以不休息的一直砍怪。

剑星的大部分技能都带击倒技能，如果再配上长柄武器，击倒概率更加高。剑星的空战能力也是很强的，空中战斗的时候有技能可以使对方从空中摔倒下去。可是笔者要说的是，剑星是一个很依赖装备的职业，如果有一套黄金装，装备的洞全插暴击14，这样的剑星是相当霸道的。但是如果装备一般，剑星只能是一个注定中庸的职业。



3. 魔道星

生存指数 ★★☆☆☆
输出指数 ★★★★★
控制指数 ★★★★★
SOLO指数 ★★★★☆

魔道星，一个从韩国公测开始连续3次更新被削弱，但是依然非常强大的职业。

31级的技能地狱之火在如今的国服版本中，依然可以几乎秒杀一个布衣职业，皮装和金属甲职业也可以给予沉痛的打击，再加上魔道强大的控制技能无论副本控场还是PvP控制敌方部队，魔道星在任何一个队伍里都是个很重要的角色。

魔道星也是十分适合单练的职业，强大的输出能力，使得魔道星清怪的速度十分快，但是唯一重要的是，这是一个相当贫血的职业，被同级的怪打4～5下就会当场毙命。虽然有魔法盾，但是如果控制不好这个技能的CD时间，魔道还是一个十分容易“仆街”的职业。当然，



对于一个操作流的魔道玩家，这点完全可以不用担心。从束缚、冰冻锁链，还有群冰、睡眠、变树。繁多的控制技能，只要用好，在不ADD的情况下，魔道的生存空间还不至于那么狭小。

4.精灵星

生存指数 ★★★☆☆
输出指数 ★★★★☆
控制指数 ★★★★☆
SOLO指数 ★★★★★

这是一个被大多AION玩家忽略的职业，可是事实是否真的如大多数人所说，精灵星是个“废柴”职业？答案当然是否定的。

以召唤宝宝为主的精灵星，4个宝宝分别对应4种元素，水、火、土、风。与魔道星一样，虽然精灵星身着布甲，但是因为有宝宝，使得精灵星不会像魔道那样容易被怪打死，精灵星有两个技能可以使得怪物把仇恨转移到宝宝身上。

精灵星是最适合单练职业，只要带够蓝药，加上不俗的输出，可以不用休息的一直打下去。精灵的攻击主要靠DOT技能以及宝宝为主，所以只要不ADD怪，怪是不会攻击精灵星的。

精灵星可以说是地面最强的角色，可是到了深渊，由于致命的缺点，宝宝不能飞行，就导致精灵星丧失了一半的战斗力，但是如果搭配别的职业，精灵星绝对也可以发挥很强的功效，包括封物理和封魔法的技能，都能起手给敌人最直接的控制。



5.弓星

生存指数 ★★★★☆
输出指数 ★★★★☆
控制指数 ★★★★☆
SOLO指数 ★★★★☆

远程输出职业，弓星有着不俗的输出和控制能力，直接克制布衣系职业。

弓星有多种多样的属性箭技能，包括毒箭、晕箭。同时也是很好的控场技能，包括缠绕和放陷阱，弓是永恒之塔中把风筝流发挥的最极致的职业，但是弓星不能太依赖陷阱，因为Miss很高。

弓星的SOLO能力还是很强的，一个远距离输出职业永远是孤独的，只要控制好怪的距离和灵活运用陷阱技能，怪物基本上在不近身的情况下就会被杀掉。如果副本里能够带上弓星，一样也能起到很好的控场效果，睡眠箭

和魔道的睡眠能够达到一样的效果。

弓星一样也很依赖装备，同时也是个高空杀手，如果弓星运用熟练的话，能够在高空给予对手致命的打击，全套装备如果插满14爆的石头，弓星完全可以成为一个杀人机器。尤其是空中偷袭，弓星比魔道更耐打一点，所以弓星可以毫无疑问的成为空战之王。



6.杀星

生存指数 ★★★★☆

输出指数 ★★★★★

控制指数 ★★★☆☆

SOLO指数 ★★☆☆☆

杀星同样穿皮甲，与弓星一样，但是杀星是近距离输出职业。由于需要顶着怪打，造成杀星并不适合SOLO练级，虽然输出高，但是血也掉的很快。

但是杀星绝对是近战职业中DPS输出最高的职业，再加上潜行的技能，使得杀星可以在深渊的游击战中偷袭无往而不利。但是这样也有致命的弱点，就是如果偷袭不成功，很可能被法师系的职业反击而造成重伤，因为杀星对比弓星的控制技能略显单薄。

可是超强的暴击输出，造成杀星是清怪速度最快的职业，杀星搭配治愈星是笔者认为最效率的双人行练级搭配，超快的输出，治疗回血保证续战力。

武器选择是双持为主，PK双短比较好，因为攻击速度快，练级个人推荐双长搭配暴击石头和暴击加成的技能，可以把清怪的效率发挥到极致。

7.治愈星

生存指数 ★★★★★

输出指数 ★★★☆☆

控制指数 ★★★☆☆

SOLO指数 ★★★★☆

纯奶职业，穿锁甲和强大的治疗技能使得治愈星是所有AION里最不容易死的职业。不同于别的韩国游戏，永恒里的治愈星也是有攻击能力的，只是DPS输出能力有限，打怪速度会很慢。所以治愈星练级最好是选择与别的近战职业配合。

由于职业的特殊性，治愈星成为一个团队内不可或缺的职业，任何队伍离开治愈星是无法前进的。但是一个懂得照顾全队的治愈星一定要学会控制仇恨和优先治疗的原则。

控制仇恨是指游戏中如果发生队伍里有职业OT现象，一般来说一定是治愈星，因为治愈星是所有职业中最容易OT的，只要守护拉不住仇恨，这个时候治疗再加血的话，怪物就一定会去攻击治愈星。所以治愈星在副本和精英怪团队练级中，应该是观察怪物的目标在谁身上，如果在守护身上，并且守护牢牢的控制住仇恨的话，这个时候治疗是不会OT的，如果仇恨还没稳定，治疗应该采取的是治疗别的职业或者是不治疗。这样才能保证队伍的安全性，因为作为一个治疗，你的职业是先照顾好自己，才能照顾队友。



8.护法星

生存指数 ★★★★★

输出指数 ★★★★☆

控制指数 ★★★★☆

SOLO指数 ★★★★☆

护法星在开始的时候是个很容易被人忽略的职业，需要奶别人会优先组治疗，需要输出，也会优先组别的DPS职业。护法星本身在职业的定位上就很尴尬，能打能补，但是打和补都不出色，这样的局面是不是意味着护法星就是个可有可无的职业？

答案当然是否定的，护法星的作用，在后期的团队活动中表现十分抢眼，35级以后的组队精英怪练级，无论是凯丹还是革命团的练级队伍，宁可少组一个DPS，多组一个护法星，队伍的效率也是从根本上得到改善。多种的Buff光环，会使全队伍的输出和保护能力提升一个档次。

护法星练级前期同样可以走SOLO的路线，虽然不算很强的DPS，但是加上本身也能加血，造就了护法星练级时任何职业不能相比的续战力和稳定性。



练级的职业搭配

《永恒之塔》（AION）的定位其实是一个PvP为主的游戏，在韩式网游的一贯模式下，AION可谓是用心良苦做出了创新，很多玩家抱怨，为什么韩式网游始终走不出练级难的怪圈，玩AION不久就给它冠以“泡菜”的称号，这个本人认为有失偏颇。

NCsoft是一个很用心做游戏的公司，《永恒之塔》已经在游戏的乐趣性上、可玩性以及对抗性上做出了可喜的进步。最起码从练级的难度性上，比起NCsoft的上款大作《天堂2》要显得轻松很多。废话不多说，《永恒之塔》里练级并不是很累赘的一件事情，任务达人完全可以找到你的乐趣，使命任务如同看剧情一般妙趣横生，一般任务有很好的经验和金钱的奖励，后期还有装备任务，组队任务和潜入任务，都很刺激好玩。按照任务走的比较能体验游戏者的用心所在，那些打怪升级习惯了的玩家，也当然可以通过刷子战术升级。

下面谈谈练级的职业搭配，30级以前各职业最快升级的方式还是以SOLO为主，30级以后的怪血量高、攻击高，不再适合单练，这个时候组队就尤其重要。

2人组： 强烈推荐杀星或者剑星+护法或者治愈

近战DPS配合治疗系职业之前在职业介绍里就提过，是2人组最有效率的升级方式，由于近战输出的效率，以及治疗的加血保证续战力，而且大大降低死亡率，这样的升级方式其实可以一直练到满级，2人组即免去了组队叫人的时间，固定组就更好，随到随走，又保证效率。

缺点就是2人组没办法挑战精英怪，练级过程收入一般。

3人组： 推荐守护+DPS+治疗

T加DPS加补的铁三角组合在任何游戏中都是最完美最黄金的练级，杀人越货的最强搭配，《永恒之塔》里依然如此，3种职业各司其职，能把职业的特点和队伍的稳定性发挥到极至。

这样的组合好处是稳定性比2人组还要强，而且适合比队伍等级高3～4级的怪练级。

缺点也是没办法挑战精英怪，而且没2人组的经验效率。

4人组： 守护+魔道+任意DPS+治愈，守护+魔道+治愈+护法

这里我给出了两种搭配，前面护法职业介绍的时候笔者就曾提过，护法是一个被很多玩家忽视，但却又是一个不容忽视的职业，虽然有了护法的4人队，就缺少了一个DPS的输出，但是在4人组已经可以挑战精英怪的情况下，多一个护法只有使队伍的安全性得到更好的保障，而且护法的强大光环以及本身的输出，也可以弥补少一个DPS的缺陷。为什么两种搭配都安排了魔道，因为魔道是集输出和控场于一身的职业，这样的4人组可以有实力去挑战精英怪了，但是同时对组员的配合性、灵活性、意识性都要求很高，每个成员在队伍中都不能发生错误，不然灭团也是很轻松的事情。

5人组： 守护+魔道+任意DPS+治疗+护法

这样的组合就不用多解释了，比4人组多一个DPS的队伍，就更加稳定，输出更高。

5人组就已经可以应付同级的副本。

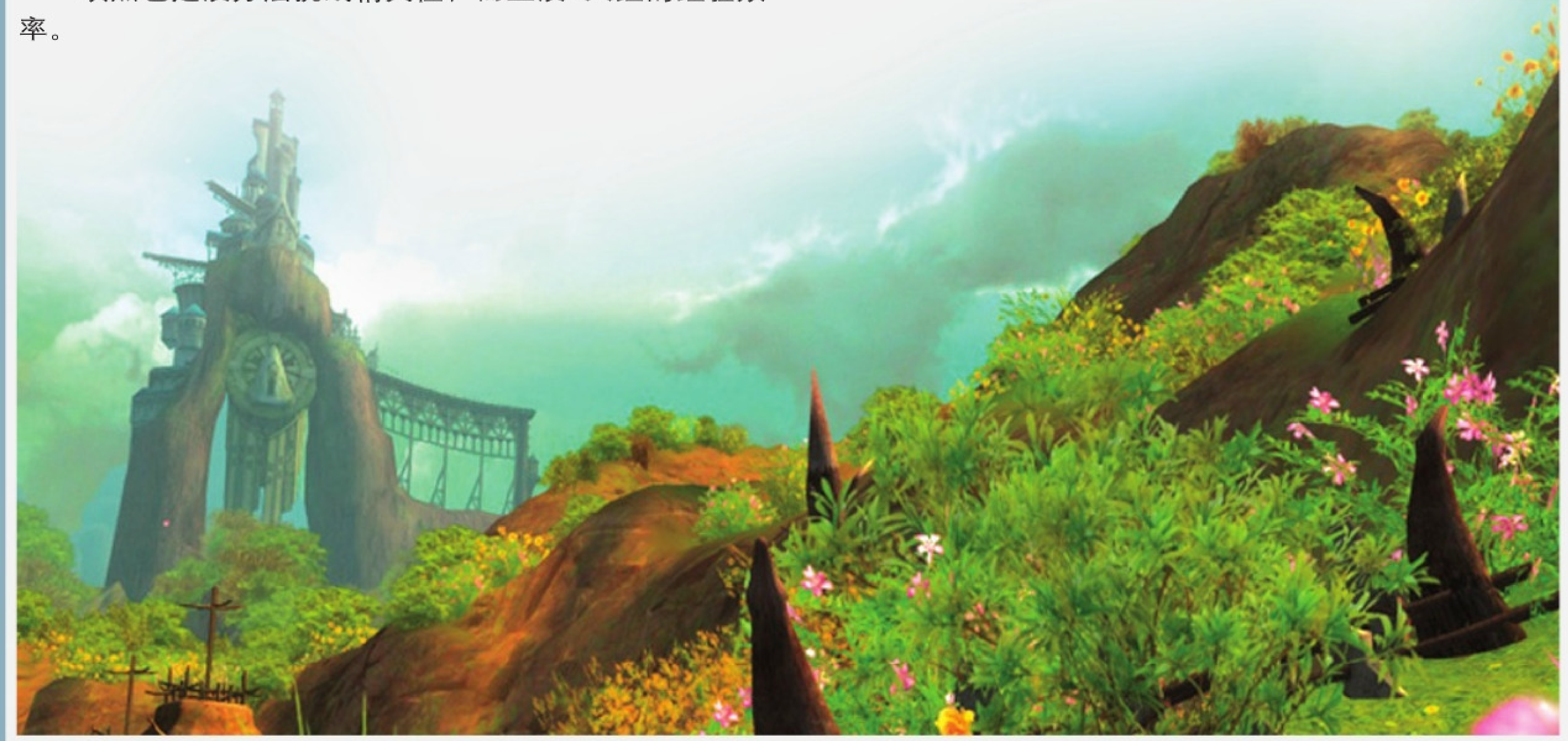
6人组： 5人组基础上+精灵星

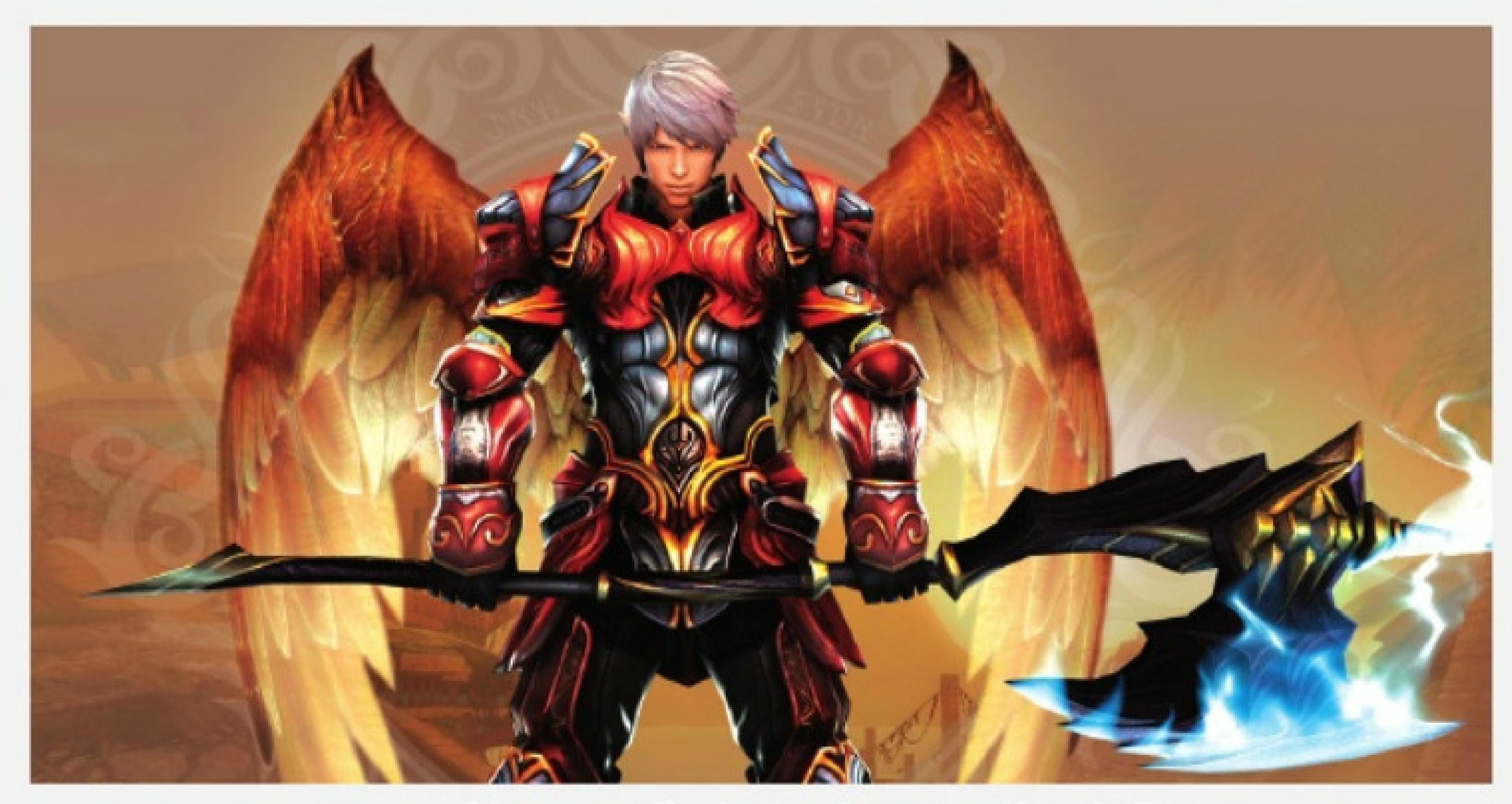
没错，精灵星，如果说一个6人队伍组谁都OK的情况下，那就请你组上精灵星吧，精灵星的DOT伤害加上宝宝的伤害不亚于一个魔道星的输出，而且精灵星强大的削弱技能可以给予队伍很有利的帮助，封魔、封物理、驱除敌人的有效Buff（这个打Boss非常有用），降低对方攻击速度。

所以一个满人的6人队，有了精灵星的存在那才叫完美的队伍。

组了一个队之后，比较重要的是如何选择练级地点，不同的队伍适合在不同的地点和环境。譬如法师布衣队就比较害怕偷袭，如果在刷怪中遇到一个杀星或许就会直接团灭。而菜刀队则基本不用有太多顾虑，遇到人直接把人当怪给一起切了就完事了。

副本通刷队相对来说显得比较安逸，固定队伍固定路线，一切都比较稳定，除了一些同族间的恶性竞争之外，基本不用有什么顾虑，而且相对来说，作为收入最高最惬意的练级方式，是最值得大为推广的。





天族采集经验谈

在AION中，采集是一项很重要的生活技能，笔者在此谈谈自己的经验。

1.作为玩家，如果1~10级你玩的太High以致于没有练采集，没有关系，前面只是让你练手的。真正的采集从贝尔特伦开始。出门，外面杀螃蟹、贝壳、鸟这些地方，有蚌肉、小鱼，好吧，下手不要客气，要一直到20才能收手，这样后面地图才方便。

2. 往第一个村子托尔巴斯去的路上，会有任务要你采集酷酷勒，要20P的采集术，当然这张地图也有很多1P起点的草药和15P起点的铁矿给你练手，不要再浪费机会了。这张地图里，有众多的铁矿、银矿、低级木头，铁是10~18级武器和盔甲制作要用的，银矿手工用的，木头也是手工用的，都很有用，不要扔掉。这边可以很轻松冲到60+。

3. 后面往朱米温峡谷去，有个羊头会叫住你，拜托你采集龙蒿和另外一样东西，要到50+才可以，龙蒿是制作炼金药水必需具备的，你采集术高起来了，会有几率采到新鲜的龙蒿，这个是制作绿色药水的材料，很贵，多采点当做医药费吧^^。 在这边要一直升到90P才能往外走，当然75P以后会比较郁闷，龙蒿不怎么涨点了，不过别担心，在被污染的沼泽里，有鱼可以采，到了80P，巡礼着露营地有吧哒哒可以采，就在营地上下刷3个点，来回跑几趟就到90P了。

4.90P以后，要去海岸，就是另外一个飞行点——坎塔斯海岸，有乌龟打的地方。这里的任务蚌肉是90P的，还有果果梅，不过要看仔细，在草丛中不好发现，这边要采到100P，最好110P，要为去埃尔特准备了。也有朋友选择去泰奥勃莫斯的，当然那边有很多任务经验不错。初到埃尔特，就会有采集任务可以接，要鱼，要草药，要烹饪材料，要矿石。接下来具体说说。如果有105P以上，就可以采耙矿石，然后下来是灯笼海棠，这个现在是炼金中级药水要用的材质，也是目前级别的主流产品，基本上，我们所在的服务器每天都会被卖空，当然脑残挂太高的另算。所有炼金草药都有几率开出绿色的，这个看运气，但主要还是看采集级别，以笔者为例，采集299的时候去，采整棵的时间不过4~5秒，差不多每株都有绿色出，甚至是两个。地图里还有很多，比如大黄啊，像桔子一样的东东，这些因为是烹饪材料，价值不好算，但是大黄是任务物品，因为需求采集相对较高，一次15个的挂，每次8500~1200之间还是很好卖的。

5.级别再提高后，140P以上，就可以去沙漠了。沙漠里有露西棉（目前裁缝主流材料）、金矿（手工、任务)、八角（炼金主流）、中级木头（手工)。如果你采集已经到了这个地步，那么恭喜，你的荷包即将鼓起来了，因为就现在的级别和生活技能级别，这些都是必备材料，练级之余采一点，积少成多，都是钱啊！

那么怎么往上采呢？首先，采集要突破200，其次，级别最少27+，因为下来你要面对的，就是33+的怪区。然后，从埃尔特飞行点，直接飞右下阿盖伦村。出村，看到一条小河了吧，恭喜，就是这里，就在村子周边。200P的矿石，这里大概有12堆左右，220P的烹饪材料，235P的雷米棉，240P的鱼，250P的榆木，这里都有，而且很多，知道怎么做了吧，我因为是弓手，一边拉着33的人形砍了拿经验，一边就升级了，安逸啊。这里的矿石有几率出绿色高品质和蓝色纯净的秘银矿，雷米棉和榆木都是高级材料，虽然现在用不到，可是一开级别，对那些生活技能狂人来说，先走一步就是商机，所以，现在存点货，不管是冲技能还是卖材料，都是好事情。这里可以一直到290+，有兴趣的，可以再往高点的去采几下，就到299了。

采集注意事项

1. 与其相信那个所谓的采集帽子，不如相信自己的眼睛。

帽子是在雷达上显示采集点，那个雷达，由于太小，笔者认为太不实用了。你所要做的，记住，找好一片区域，大概6~8个刷新点就好，最好是转一个圈，这样，边采集边跑路，给草药刷新时间。AION里材料刷新非常快，而且各种各样的很密集，你只需要圈住一个区域，打开地图，Ctrl+右键标记出来主要的采集品类（只能有3个），这样，按着固定路线走，有别的也采，有别人采不要担心，奔下一个，如果是任务怪区就更安逸了，边升级边采集。

划出固定区域，标出路线，三光政策。不要乱跑，像没头苍蝇一样，东边一锄头，西边一斧子的，那么你永远是个跑路看别人采集的命。

2. 采集的时候，不要傻傻的采完一个，老实的点右键等着人物把该死的庆祝动作做完才采第二个。记住，采完一个，快速的后退一下，只用一点点，就是点下S键，然后W，上前右键点击，熟悉了你会发现，多余动作去掉了，采集速度起码提升了30%，不错吧！

3. 这里提供几个主要采集材料的分布区。A灯笼海棠在曼杜里森林周边。B艾易隆沙漠，你看地图上那几个字，就在艾易两个字中间上去一点，那个区域是金矿、露西、木头、八角的大量刷新点，守住这里，可以轻松到199。C.阿纳斯神秘之泉，那一圈，是八角窝窝。周围是27~29的革命军，很多人杀，你可以安心采集。而且几个任务物品小萝卜等等都在这里采。D.阿盖伦村。文字左边来一点，下一点，就是笔者所说的冲200~290的区域。

以上是笔者采集的一些小经验。因为不热衷于升级，偏爱采集跑地图，所以希望这些经验能给大家一些帮助。

永恒之塔深渊收割团队深入分析

要打造一支精锐的深渊突击战，打出层次感、纵横感、零伤亡，在对游戏有了足够深刻的理解和认识的时候，是完全可以做到的。

首先要从队伍的构成入手，一个配置完善的队伍才有无往不利的战斗力。而在确定一个团队的组成之前，首先要对各个职业其自身定位做一个分析。

抗打：在AION中，技能要比装备更重要，并不会因为剑星和守护星穿着同样的装备就拥有了相近的抗击打能力，更不是因为守护多拿了一块盾，就拥有了远多于剑星的抗击打技能，所以在抗击打能力方面绝不能相提并论。而弓星和杀星则是依靠其卓越的回避力来抵抗击打。

输出：强大而又稳定的火力输出是战斗致胜的关键中的关键，队伍的核心输出必然是需要在短时间里能有足够强大的火力杀死目标，这个时候就要看爆发力。即便有再多的DOT技能没有爆发力，结果依然是零。魔道有最高伤害的瞬发技能，而杀星在足够条件下有4倍暴击的伤害能力，作为输出，这两个职业是不二的选择。

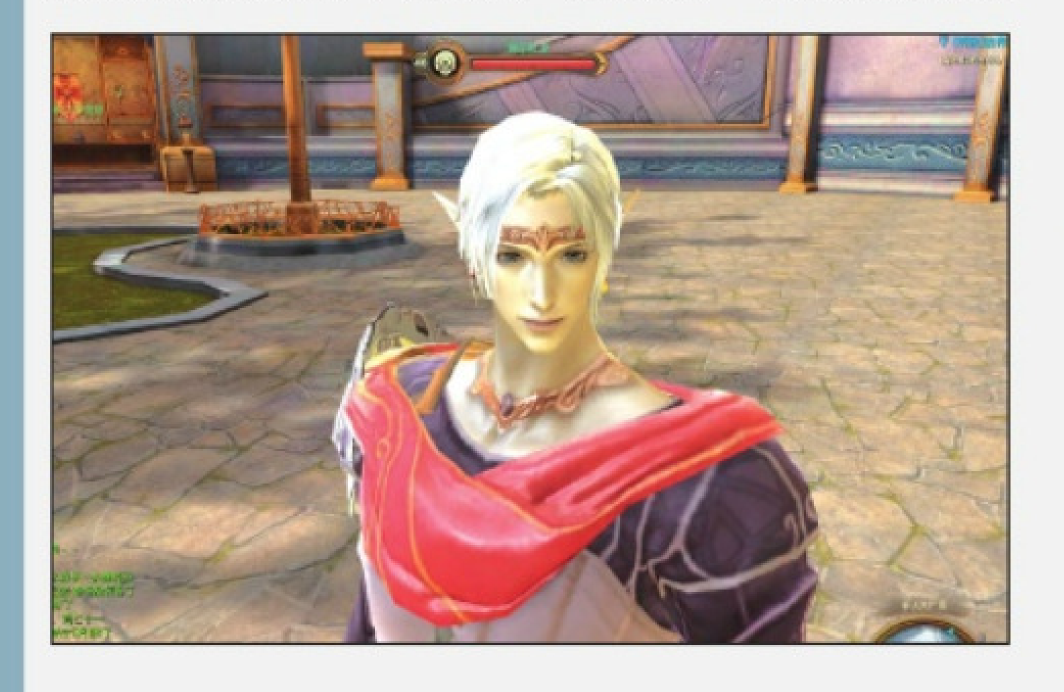
控制及治疗：控场最强大的莫过于弓星及精灵星，而两者的区别则是精灵星在地上还能提供宝宝支援，到了空中就只能控制了。而弓星有着优秀的移动速度和瞬发减速技能，所以控场最强的就是这两个职业。而治疗方面，治愈和护法完全是不同类型的职业，治愈提供回复，而护法的作用则是全体Buff。

所以在一个队伍选择阵容的时候，如下职业显然成为必须存在的：

1.守护，一个没有守护作为盾牌的团队，根本就算不上是一个完整的团队。拉人、减速、扛住火力、保护队友，守护从来都是一个队伍的核心。

2.魔道和杀星能提供强力的火力输出，尤其值得一提的是杀星，由于杀星的瞬移技能，所以不能完全算作一个近战职业，一个装备出众的杀星可以秒杀除守护外的所有职业。

3.护法星，一个操作硬朗的护法星是全队的第二核心人物，同时也可以兼职DPS输出，而且护法星提高全队的移动速度，否则魔道、精灵星以及治愈就会成为跑得最慢的队员而影响整个团队，正所谓“天下武功唯快不破”。



4.弓星和精灵星除了辅助之外，最重要的就是控制了，尤其是以精灵星的恐惧，更是小队战的极品首选，如果在陆地上作战，还有宝宝。

5.最后是剑星及治愈星。为什么要把他们放在最后，并非是职业不强大，剑星作为输出，耐打、控制都有且均不出色，各方面都比较中庸，所以难以找到准确的定位。而治愈的4000DP技能尽管强大，但是在小队作战中却并不多用，而真正的小队收割战往往大家都必须要自己撑血瓶，真要靠治愈来补是很难的。

综上所述，最佳配制就是守护、魔、杀、护法、弓、精灵这样的6人职业队。队伍已经形成了，接下来便是打法。需要明确的是，作为一个团队协作游戏，指挥是非常重要的，没有一个优秀的指挥，队员再精锐却各自为战，则始终成不了气候。指挥需要具备以下素质：

1.清晰的头脑

能第一时间确认全队攻击目标，并且找到合适的人选。在这里推荐使用语音而非上标记，毕竟声音最快且有效。

2.最佳职业定位

队长最佳人选是守护星，首先他有极强的生存能力，另外也是抓人的第一人选，冲在第一排的队长往往对战局有最清楚的了解。

3.熟悉地图

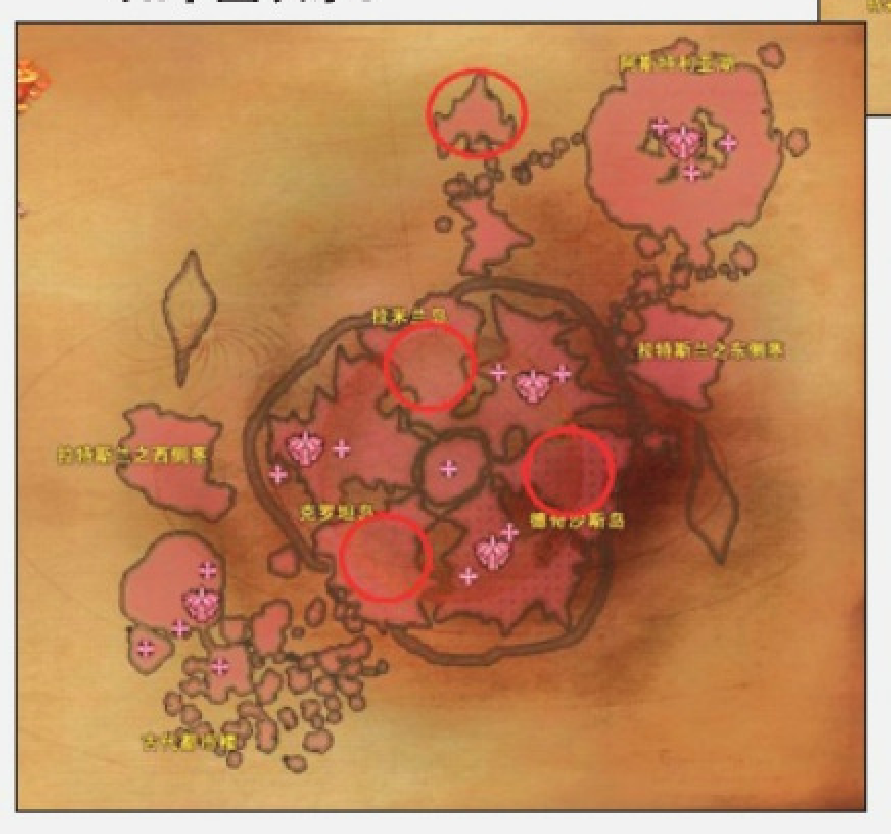
不管在哪里进行收割作战，怎么在地图上寻找猎物，以及怎么及时回避敌人的反收割大部队不致使团灭，也是一个队长需要具备的素质之一，风骚的走位才能让整个收割战打得纵深有度。

有了一个优秀配置的队伍和指挥，通过缝隙之后的收割基本都可以做到无往而不利，让敌人不得不组织反收割行动，而此时避其锋芒，且战且退，队伍成熟也可以带入深渊作战。当然，深渊的战斗激烈程度会高很多，这样就需要更默契的配合和更巧妙的战斗方式。AION的PvP深度远比看上去深刻得多，相关讨论还大有文章可以挖掘。

在深渊练级方面：**右图所标注的**黄连木要塞以及3个红圈分别是28～30的龙族人形怪，是冲30级的最理想位置，也是传说中的黄金冲级路线，如果军团能占领这个位置，那无疑可以给一些新手冲30级提供一块圣地。

而在上层的此处位置则有33～34的龙族人形怪，也是唯一的位置。

如下图表示：



而在上层中间3个要塞附近则分布了38～40级的龙族人形怪和4星蛇女怪，以及一些散落的Boss，也是一个有实力的队伍练级好去向。

其他的练级地点因种族不同出现位置也不同，在这里就不分别细说了。大家可以在进入一块新地图前先跑一圈来熟悉地形，之后无论是收割还是练级都有非常大的帮助。

另外说一些练级需要做的准备，除了必备的常用红水蓝水之外，可以给队伍准备一个小型复活石放在练级点附近，以防意外情况。在资金充足的情况下可以准备一些料理，这是大多玩家往往想不到的，事实证明对练级效率提供的帮助还是很可观的。

在深渊练级时，不管怎么样都要准备尽可能多的飞行白药，不管是PK、赶路或是采集，都是必需品。



小议治愈星

治愈星，就是网游中俗称的“奶爸”“奶妈”。说实话，这个职业谈的人太多了，从HF，TF到现在的GF。见解是各有千秋，要有创新的地方确实很难，在这里就主要谈谈治愈组队刷精英和副本的一些体会。

一个队伍，主要职业三个——守护、魔道和治愈。守护拉怪，魔道控怪输出也非常理想，治愈就是使队伍持续作战，让死亡率降低甚至为零。这里并不是忽视其他职业，而事实如此，这三个职业是一个队伍的主体，其他职业在这基础上是越强越好！

组队的队员等级差不差过3级为宜，刷的怪也应在不超过队伍平均等级3级的怪，守护等级略高，这样是最理想最安全的！

进入狩猎区域前，必须对此区域的怪有相当的了解，包括Boss的位置、刷怪的周期、怪物属性、攻击模式、特殊攻击可能造成的伤害都应该有预知。这点现在很好完成，在很多网站可以收集到相关信息。

几个技能需要设好按键，要方便操作，例如：净化（瞬发，0.5秒CD，学习等级13），清明（瞬发，0.5秒CD，学习等级19），痊愈之闪光（瞬加，30秒CD，烙印技能，学习等级：25），速愈之光（1秒读条，2秒CD，学习等级：31），还有一个不得不提的技能，就是闪光（瞬发，300秒CD，烙印技能，学习等级20）。闪光技能要着重说明一下，可使目标进入20秒的失明状态，是精英怪区报名和战地恢复的强效技能，当然PvP也是极佳的技能，笔者给它取了个雅号——“专杀皮甲”，但这里主要说刷怪的用法。很多治愈会觉得蓝不够用，其实不然，当只有一个精英怪时，对怪使用这个技能，这时就可以使用苦行（瞬发，180秒CD，学习等级19，将HP慢慢转换为MP，等级不同效果不同），再给自己加上生命之光（顺发，持续回血，依等级的不同效果不同，5秒CD，10级可学），然后坐下慢慢回蓝了。如果怪物成功的加上了闪光，是对队伍的守护没一点伤害的，回蓝切忌蓝全耗尽才开始回，50%MP时就进行如上操作；还有一种用法就是怪物失控了，突然刷怪或是睡眠抵抗等状况，这时给远程怪加这个闪光Buff，近程怪用束缚，可使死亡率降到最低，笔者这么操作，基本可全身而退。（PS：闪光这个技能对魔法攻击似乎效果有限）





笔者这里要强调，用闪光加苦行这个技能组合，第一没有学习必死的交换必要，第二改造石上面的变化就多了，可以猥琐地使用全血装，也可以加防御，甚至魔力增幅和致命，如果你有消费能力或是RP好，能准备多套装备我无话可说，如果没有，不妨试一试，经济实惠又好用！

给守护加血笔者的心得是，治愈之光接生命之光，如果是Boss或高等级怪要注意用治愈之恩宠，在使用治愈之恩宠（3秒读条，



6秒CD，治愈星普通技能中恢复量最大的技能，16级可学习）的时候，读条是3秒，刚开始对这个技能很头痛，不过用速愈之光可弥补，速愈之光读条是1秒，这样先用速愈之光，再用治愈之恩宠，合起来的读条时间也是4秒，和用两次治愈之光的时间相等，不过治愈的效果却翻倍了。蓝也消耗得比较快！

如果治愈OT，在没有护法辅助的情况，特别是在精英区，光靠跑是解决不了问题的，明明只有一个怪，这时可选择速愈之光和治愈之光两个反复使用来达到恢复自身HP的效果，本人的瞬加（痊愈之闪光）基本是留给法师或是操作失误时给战士加的，自己不被怪爆红字是不会轻易使用的，不过安全第一，根据战局的不同来适当调整！

以上是进去狩猎区前的一些必备知识，下面谈谈进行练级刷怪的心得。

越往后，随着技能的不断强化，治愈是最容易OT的职业，因为怪的仇恨度，第一就是对友军的恢复和部分挑衅技能，第二是部分挑衅和控制，第三才是对怪物的伤害，所以通常最先看“黑白电视”的职业就是——治愈！

不过AION的治愈与其他游戏相比，还是有相当的区别，就是能拿盾能穿链甲，物理防御除了战士职业以外是最高的，有时候甚至比某些同等级剑星的物理防御还高，只是本身的体制就没法比了，奶妈要是再强一点的话，这个游戏就真的没法玩了！玩剑星的人恐怕要饮恨而终！

笔者的队伍一般是，我为治愈，一守护，一护法，双法师，有时也是单法师，其余随便组，弓星说实话配合真的少得可怜，一般人家都是放风筝，不过在后来的38精英区——凯丹大本营，我是非常痛恨放风筝的哥们，经常是放风筝忘带线，我被害死了无数次，凯丹大本营的怪基本都会群攻，当然方式不同，有的是技能，有的是陷阱，这时我通常会采用群疗——治愈之风，不过这个技能仇恨很大，放风筝的哥们在此时经过，就算是顺利交班了，我帮他们扛怪，他们悠哉游哉的毒箭——连续箭等等的技能展示！更甚者先不输出，在面前放了陷阱再慢慢拉弓，我纵是有万般痛楚，也无地发泄，仰天长叹同族为什么不能相残？！

这种情况见多了，后来也慢慢有了心得，一、最好在精英区深处组队练级，这里风筝不好放，所以没风筝协会的人。二、遇见放风筝的大侠们就躲远点，躲不了也不使用技能，因为奶妈的技能确实太拉仇恨了！战士就自己开盾坚持一下咯！三、“舍生取义”，这招慎用，遇见抢怪的，就让战士诱捕或是普通攻击一下就跑，经过对方奶妈时，后果……一堆洁白的小翅膀！（PS：这招不是本人发明，而是受害者，他们想独霸一片区域来回刷，谁知我们队进入的他们自己圈定的区域，就中了“舍生取义”，我们除了守护就全部张开小翅膀看黑白电视了！）

精英区的怪有一定的小技巧，枪兵和突击兵会爆击，相当于刺客和弓星职业，这时一定要注意给战士补血，通常都是掉50%的血，甚至被秒。被打掉一定的血还会往后跑并呐喊叫人，其实以前的精英也会往后跑，不过这里的不但跑和喊人，还会放下陷阱，伤害一般，但带有Buff，需要迅速净化掉。他们跑的方向也有技巧，通常是往怪的正后方跑，只要守护拉怪，怪的后方是空旷安全的就可以了，这个技巧对所有精英区精英怪都适用。胖子护卫兵就好收拾一点，就是血厚、防高，而且会回血，其实就和战士职业是一样的，不过伤害一般，后期的精英护卫兵还会诱捕接一个强击，法师OT以后会有生命危险，治愈注意力要集中！精英法师系，这个官方翻译有时候也很难分清，通常使用火系的魔法伤害最高，而且是群攻，所以治愈最好加上温暖保护，有一两种叫——医疗师，治愈师还会帮怪回血，最棘手的是会解状态，像什么睡眠、变树、束缚、恐惧等，所以最好是睡这种法师系的怪打其他怪，如果是配合不默契的队伍，我的忠告是——离他们远点！

以上都是笔者个人总结的心得体会，有的人常说奶妈好就是大家好，大家好才是真的好，而出了问题第一个怨的就是奶妈。其实我想说的是，一个队伍是大家的配合，守护的拉怪技巧，魔道的控制精髓，以及治愈的技能选择和释放时机都是很重要的，没有最强的职业，只有最好的玩家，游戏——快乐至上！P











卡牌赏析



黑骑士，重绘登场

万智牌2010核心系列（Magic2010，简称M10）预定上市日期是2009年7月17日。在核心系列的新产品中，威世智公司对核心系列做了相当多改变，将有大约50%的新卡，当然也有很多卡牌是重绘登场的。

比如说大名鼎鼎的黑骑士，从古典第五版后，就没有再出现在核心系列中。黑骑士曾经是黑快套牌的主力，两点费用招出2/2生物，还具有先攻、反白等异能，确实是“质优价廉”卡牌之典范。

此外，鹏洛克将第一次出现在核心系列Magic2010之中。杰斯贝连（Jace Beleren）之前曾出现在洛温（Lorwyn）环境中，此次将在M10中登场亮相。



鹏洛克杰斯贝连

万智牌国家冠军赛即将举行

万智牌国家冠军赛将于2009年7月25～26日在北京中土大厦举行，本次比赛属于邀请赛，免报名费！

比赛赛制：标准构筑赛+补充包轮抽，瑞士制循环赛产生前8强，8强后对阵采用5局3胜的单淘汰赛。

大赛奖励：有总价值超过48 000元人民币的奖金和奖品，前4名选手获得去意大利罗马参加万智牌2009年世界冠军赛的邀请。

第1名：奖金14 000元，专业积分10分
第2名：奖金10 000元，专业积分8分
第3名：奖金8000元，专业积分6分
第4名：奖金6000元，专业积分6分
第5～8名：奖金2500元，专业积分4分
第9～12名：9个补充包，专业积分2分
第13～16名：9个补充包，专业积分1分

接触万智牌

首次接触万智牌

你正准备学习万智牌这个独步全球的集换式卡牌游戏。它不但是同类游戏中最早发明的，也是最好、最受欢迎的游戏之一。

在万智牌游戏中，你的身分是称为鹏洛客的强大法师，为求取荣誉，知识与冒险而与其他鹏洛客过招。你的套牌代表军火库中各式各样的武器。里面包括了你能施展的咒语，以及召唤出来为你效命的生物。

像万智牌这样的集换式卡牌游戏，综合了集换式卡牌与策略游戏的优点。除非打开了万智牌的补充包，你才会晓得里面有什么牌。你可以用自己拥有的牌，来与其他人交换到自己想要的牌。

集换式卡牌游戏最棒的部分就在于千变万化。你可以自行设计出独一无二的套牌，而且每场万智牌游戏的过程都不会相同。每年都会发行几个万智牌的系列，并且每个新系列都为你带来更多惊人创意，助你击败对手。

万智牌的颜色

万智牌的玩家设计自己的套牌，选用适合自己游戏风格与策略的牌。构组套牌通常的重点，在于善加运用万智牌5种颜色各自不同的特性。

白色：正义的颜色
白色施咒者运用优越的战术，高效率的生物，以及正义的力量来对抗敌手。

蓝色：智慧的颜色
蓝色法师运用高人一等的知识来操控战局，并逐渐掌握优势。

黑色：野心的颜色
黑色术士愿意付出任何代价来取胜，即使牺牲一切也在所不惜。

红色：混沌的颜色
红色咒法师设法尽快获取戏剧性胜利，藉由打击与火焰赶赴终点。

绿色：自然的颜色
绿色祭师靠着大自然的蛮力赢得决斗，召唤巨大的生物来击垮敌人。

你会使用哪种颜色？完全由你决定！

该如何进一步

有些人玩万智牌纯粹是为了娱乐，用各式各样的套牌主题或牌张的有趣互动来对抗朋友。对另一些人来说，万智牌是高度竞争的技术性游戏，他们参与职业等级的大赛来争夺数以万计的奖金。而还有一群人，是将万智牌的重点放在收集与交换，珍视牌上面这些奇幻界当前一流画家的原创精致插画。

若想进一步了解这游戏，请找位朋友，一同造访附近的游戏店家。你可以在那里买到牌，认识新朋友，并进一步了解这游戏。

另一个起步的好方法，则是观看www.reachingcards.com网站的游戏导览影片。即使你已了解本游戏的基本概念，依旧需要学会某些构组套牌或是更易获胜的技巧与提示。

到底万智牌对你有什么意义？找位朋友来一同探索吧！

瑶瑶出席LUNA“蛋生”发布会 内测15日开启

让世界变可爱，MMORPG网游《LUNA》蛋生发布会10日下午在上海淮海路举行。神秘巨蛋飞行器从天降临，其承载的《LUNA》形象大使的小鸡也终于破壳“蛋生”，更有红遍台湾的美少女瑶瑶首度飘洋过海亲临助威，在现场开启《LUNA》国服5月15日将正式内测！

来自国内数十家主流媒体，以及一路追踪过来的众多港台媒体，加上从全国各地赶来的玩家，现场2000余人把淮海路围得水泄不通，共同见证了一场声势浩大《LUNA》“蛋生”全过程，小鸡带领现场人员一起跳《LUNA》复古舞，让这款在亚太其他地区已有超高人气的可爱网游在15日的内测备受期待。

巨蛋飞行器降临 《LUNA》形象大使小鸡隆重“蛋生”



8日上午，巨蛋飞行器从天而降，停在上海最繁华的淮海路，还不时地发出各种奇怪声音，引发了很多路人围观，甚至在网络论坛上引发了很多猜测，很多人都想去参观下这个神秘物体。同时周围一直处于戒备状态的保全人员和拿着针筒和奶瓶精心呵护巨蛋的护士MM们让路人对巨蛋的兴趣更加浓烈。

10日下午，在瑶瑶和全场观众的呼唤下，《LUNA》形象大使小鸡MM和她的朋友们从巨蛋里破壳而出，并现场与瑶瑶、观众一起大秀复古舞，将全场的气氛推向了高潮。瑶瑶客串鸟语专家，帮小鸡MM当众宣布，将在全中国开始启动1000万人《LUNA》复古舞计划，为大家带来快乐！对于如何实现这一宏大的理想，小鸡用Blog这一人类才会有的新鲜方式表达，将要从各各方面实行这个计划,同时网上也会有小鸡复古舞教学视频,今后还有线上视频舞蹈比赛! 努力让大家都体验到《LUNA》复古舞的乐趣，期待在街道或者学校或者线上与大家相遇！

瑶瑶甜声助威 打造最可爱《LUNA》形象





瑶瑶一登场，就让现场的气氛迅速飚升。瑶瑶首先与大家一起观赏了她主持《LUNA》新手特训的电视节目，并谈了她参与大陆封测时的感受，对大陆玩家的热情帮助表示感谢，她天真而甜美的声音让观众陶醉不已。瑶瑶表示她身边有20几个朋友都在玩《LUNA》，并透露全部都是女孩子，当问到瑶瑶和她们谁更可爱时，瑶瑶竟谦虚的表示她们更可爱！瑶瑶认为这是一款十分吸引女孩子的可爱网游，肯定也会吸引到更多的男孩子一起玩，因此她对大陆的《LUNA》前景非常看好！现场再度响起她可爱甜美的童音“《LUNA》我要玩我要玩”，随后她跟着小鸡MM学习了游戏中十分受玩家欢迎的复古舞，生动诠释了《LUNA》可爱无敌的形象！





《LUNA》代言人锁定S.H.E、飞轮海或小猪

发布会上一个重磅消息是由瑶瑶正式宣读《LUNA》千万代言人名单：S.H.E、飞轮海和罗志祥，因为之前玩家提交候选人时官方表示“只要你敢提，我们就敢请”，为了玩家心目中最可爱的形象代表而不惜重金，全球范围内力邀合适明星代言，因此此次名单一经公布，就意味着官方将尊重承诺，一定要从这3个千万级的天王巨星中产生正式的代言人，究竟谁将最后成为可爱《LUNA》的代言人呢？官方预计将会在《LUNA》公测前对外宣布！让大家拭目以待吧！

国服内测15日启动 内测号即日起将全面发放

发布会的最激动人心的环节就是瑶瑶用特制的巨型遥控器，在全场一遍期待和欢呼声中正式启动《LUNA》国服内测时间，内测将于5月15日正式开启，届时将增加开放网通服务器，服务器开放时间也将改为24小时开放。封测阶段的游戏资料全部保留，封测时激活的帐号可以直接参与内测，不需重新激活。

另外针对大家普遍反映4月28日封测激活码太少，许多玩家一直关注和想进游戏体验，发布会上正式宣布官方表示此次将全面扩大发放范围，争取让更多喜欢《LUNA》的人得到帐号：首先内测激活码大礼包现场派发（引发上千玩家排队领取）；此外10:00至5月15日凌晨0：00重新开放大转盘；媒体等发放也将陆续尽快启动。

更多发放内测激活码方式：http://www.lunajoy.com/takeactive_cb.html

最后，瑶瑶联手刚刚蛋生的《LUNA》小鸡，与大家一起相约5月15日国服内测，不见不散，希望即将开启的《LUNA》蓝色大地给所有中国玩家带来更多的欢乐！P

《梦想世界》随机迷宫攻略

什么是特色迷宫?

特色迷宫是梦想世界中的休闲玩法之一。既然说到"特色",那么最明显的就是每次进入迷宫时,会呈现出与上次不同的迷宫地图与非固定的迷宫坐标,即在游戏中从未见到过的地图。进入迷宫的前提是必须要有"迷宫委任状",本物品在每天完成20次职业任务时会有几率获得,也可向其他玩家购买。

迷宫委任状分为三种品质与三种星级。品质分为上品、中品与下品;星级分为一星、二星与三星。品质越高,迷宫层数越多;星级越高,迷宫宝物越多,相应难度也会变大。

如何进入迷宫?迷宫的注意事项

玩家组好五人队伍后,队长带上迷宫委任状,可以来到香叶丛林的夜行者(90.105)处进入迷宫。迷宫的规则与需要注意的事项有:

所有品质、星级不同的迷宫探险时间均为一小时,请注意时间的分配;

进入迷宫后,系统自动赋予给玩家"食封"状态,此状态食物无效果并无法食用药材;

迷宫内不得有队员离开队伍,否则探险提前结束;

迷宫内最好支配一个会"仁者乐山"的朋友来恢复;

迷宫需要在收益时间内才可获得经验,奖励、物品奖励不在其内。

迷宫的玩法与分部信息

上面笔者给大家介绍过了,迷宫按照品质来分层,最后的Boss在最后一层中。每一层大约有五室左右,地图名称如:四层三室、六层二室等。迷宫内,可以找到各种颜色的光圈,光圈在下面会给大家介绍。

迷宫内,你可以看到有两种颜色的光圈。其中,蓝色光圈有可能进入下一室,也有可能回到本室;红色为返回上一室。你也可能看到楼梯,与光圈不同的是,蓝色光圈每室可能有若干个,红色光圈每室只可能有一个;楼梯每层共有两个,分为返回上层与进入下层。

迷宫内,有若干种怪物、宝箱与NPC等。怪物难度按星级来分配,一般来说是比较简单的,只需最后恢复气血、魔法与力道即可,有的怪物会专门"吸蓝吸力道",建议玩家先单体攻击杀死他们。刚进入迷宫时,会有位迷宫引路人,队长找到后会得到进入下层坐标的道具,使用后可得到进入下层的坐标,只能使用一次。也有药店老板来给玩家进行药材补给。

迷宫突发事件与其他玩法

【突发事件】迷宫的实力实在是不可小看,说不定队长因操作失误而返回原点,也有可能因为迷宫"故障"会快速前进至下面几层。这些都是大家意想不到的突发事件:

队长想要进入下层时,却因迷宫"故障"(故障不是系统故障,而是特殊玩法)而前进(后退)几室;



来到本层的最后一室,却没找到有楼梯来进入下层;

队长开宝箱时,却发现宝箱是空的,当然也有可能进入战斗。



【隐藏玩法—隐藏房间】每进入一层后,都有可能会发现发光的小圆圈,队长走到圆圈上后,鼠标移到人物身上会发现一个放大镜,点击放大镜即可触发一个机关,成功触发规定机关数量后,系统会为大家开启隐藏房间并公布房间入口的坐标。隐藏房间会有宝箱等待大家开启,隐藏房间内无蓝色光圈,玩家可从红色光圈返回进入隐藏房间的地点。

【Boss】当队长带领大家进入最后一层后,系统会提示有Boss在里面,Boss根据队伍平均等级与委任状星级来计算难度,总体来说还算简单。杀死Boss后,遍地宝箱等待您的开启,开启后即可结束迷宫之旅。

新手FAQ

第一次进入迷宫的朋友们可能对迷宫不太了解,比如上面还未解决的问题等。这里笔者专门给大家提供FAQ专题来解决新手不明白的迷宫问题。



问:为什么到了本层的最后一室里没找到楼梯?

答:楼梯是在所有室中都有可能出现的,一般会出现在最后室。若到了最后一室还没找到的话,可以返回上面几室去找找看,说不定就能发现楼梯的所在。

问:钥匙是怎么得到的?

答:钥匙是通过杀死特殊的怪物"爆"出来的,或开宝箱获得钥匙。

问:为什么宝箱是空的?没得到任何东西?

答:这是系统的正常设置,在开宝箱时,有一定几率可以开到空箱子,希望大家看清事实。

问:得到东西后,摇色子有什么特别的技巧?

答:摇色子需要看自己的运气了,建议多去副本里摸索一下,去练习摇色子的技巧。

特色迷宫总结

富有鲜明特色的随机迷宫是全新的休闲玩法之一,活动的物品奖励极其丰富,经验奖励一般。迷宫具体难度适中,适合广大新老朋友参与,是让新手快速成长的活动之一。大家在时间足够的情况下可以组上朋友去迷宫中上线,更多神秘的礼物尽在其中。

旷世英雄一统天下——《成吉思汗》深度评测



大型历史战争网游《成吉思汗》集深厚历史、恢弘战争、强大系统、新奇玩法、炫丽画面、经典操作于一体，一跃成为2009年腾空而出的黑马作品。随着一代天骄的步伐，策马奔腾，体验万人国战、刀光剑影、冲锋陷阵的淋漓快感，揭开蒙古苍狼的未解之谜！

PK及副本

我选择的职业是萨满，副本战斗中，如果战士的意识比较好的话，不用照顾其他各个职业的血的，只看好战士就可以了，平常治疗只需要用回春就可以了，除非特别的时候才用小巫医吟唱治疗，注意驱散，普通的怪物基本就没有压力，Boss战斗中，随时要注意看好战士的血条，不要让血少于一半，注意吟唱时间，注意治疗预判时间，Boss打多少血，自己能加多少血，不要溢出治疗，浪费蓝，保持吟唱，移动是可以打断治疗的，这样不会浪费蓝。大巫医术，群体加血这样的技能就要注意使用在关键的时候。

萨满的输出，其实这是很需要注意的地方，一般见面就是普通攻击，狗就上去咬了，狗的射程简直是远程，不信的朋友可以观察，估计是最长的20码。看到群怪的时候上去就是一个华丽的火凤之舞，然后注意轮流给每个怪物放黑鸦，注意把每个怪物的血打平均。其实萨满的平射是最多的，自己打，黑鸦，狗咬。看着怪物的血不断跳出来成就感很强。

唯一要注意的是Boss把战士给暴击死了，或者卡死了，注意Boss的仇恨对象，如果是自己就马上开无敌吧，等待其他的职业抢走仇恨，然后关注好他们的控制，关键的时候用恐惧配合一下，要注意随时驱散，一个队伍在战士挂掉的时候就特别考验萨满的意识了。

PK的时候，特别注意队伍的阵形，该放恐惧的时候就恐惧，遇见敌人前每个人身上放一个回复技能，群疗和大巫医注意放，还要注意驱散和自己无敌的使用。其实队伍遇见队伍，阵形和控制技能是最重要的事情。萨满的弱点就是爆发力不强，其实能在PK的时候保证队友不死并且优先干掉对方的萨满基本上赢了7成。

注意事项

及时观察队友的位置，补Buff，驱散负面。无敌和恐惧的配合使用。治疗预判。反正就单P而言，我觉得萨满几乎是无敌的，一定要骑体马，先给自己一个回复，然后起手黑鸦，狗狗就去咬了，接着就是火凤，然后兜圈圈，随时给自己驱散，一直跑一直跑，猥琐到死，还有大巫医术和群疗跟自己治疗呢，还有恐惧和无敌，配合药，基本死不了，距离感很重要。实在话哈，我碰到了意识好的萨满，一套连续技能放下去，萨满没有死，接下来就被他耗你的红药的CD，耗着耗着就死了，是慢慢的死的，真的不知道怎么打。萨满缺乏的就是瞬间杀人的爆发力。因为控制技能太少了些。追杀人不是萨满的才能。



呵呵，反正是一个很有挑战的职业，喜欢挑战的可以玩一下，玩治疗就不要想咋杀人了，PK的时候要骑体马，萨满就是那么点血，两个连续技能就可以秒掉的。记住不断地看队友身上的血条还有站位，不断的点，不断的看队友的状态啊血啊。最辛苦的一个职业。

提到PK及副本就不能不说游戏中的快捷键设置，与其他网游不同，《成吉思汗》快捷键的基本设定，为适应玩家习惯用左手控制键盘的方式，特别推出“左手专属”快捷键，即常用快捷键由键盘数字1~6，和F1~F6这12个键组成。在紧张的打斗操作中，最重要的技能键全部在左手掌握范围，你的左手不再繁忙，永远脱离紧张按错键的尴尬！特别是远程攻击职业的人物，不管是PK还是拉怪打怪方面都很有用。



麻将牌

“麻将牌”是《成吉思汗》装备强化系统中最复杂的一个，也是游戏中一个特色系统，现在我给大家一一道来。很多玩家可能都打过麻将，麻将中有“副”“对”“将”等说法，但是在游戏中如何体现呢？细心的玩家可能会发现，装备栏左右正好14件装备，正好对应麻将中的14张牌。镶过麻将牌的玩家都知道，一旦镶上麻将牌后装备都会获得一个属性提升，但是如何才能“和牌”获得最终激活效果呢？首先，主手、副手装备上的牌必须是“对子”做将，从左边数二到四个必须是“副”，也就是头盔、衣服和第四个手镯，必须是“副”。左数第五到第七是一“副”。右边和左边相对应，从第二到四是一“副”，五到七是一“副”。如果在指定位置的装备上镶的“麻将牌”成“副”了，就会有一个小激活效果，这个小激活效果所加的属性根据成“副”的牌型的不同效果也会不同。可能会有人问顺序必须是这样吗？我可以很负责任地告诉你，是的。当然想要获得“和牌”后的最终激活效果，还需要一个必要条件，就是要“护身符”。根据你牌型的不同，装备上不同的护符，如：“屁和”“大三元”，也就是说你即使你“和牌”了，但是你没有这些护符也不会有最终激活效果。

总结

《成吉思汗》这款游戏内容很丰富，已经超出了封测游戏的范畴，非常不错。游戏的玩法多样，帮助功能强大，利于新人体验游戏。在副本方面非常出彩，设置很多样化。当然最吸引我的无疑还是PvP。国战、帮会战、个人战、野外收割，以将他国人击退视为荣誉。这种PK规则与模式恰恰和我的风格相互呼应。

三年磨一剑 2D回合大作《梦幻诛仙》震撼推出

三年磨一剑　完美首款回合大作公布

2009年5月6日，完美时空正式对外公布旗下首款2D飞仙回合网游大作——《梦幻诛仙》。该产品由完美时空斥巨资历时3年打造完成，是完美时空精品战略在2D网游领域的代表之作。

为了突破2D网游的技术瓶颈，《梦幻诛仙》采用了全新顶尖的EPARCH 2D引擎，将3D技术全面应用至产品中。置身游戏中，玩家除了可以享受到震撼人心的视觉冲击外，还能体验到众多原本只有在3D网游中才能体验到的系统及玩法。

“诛仙”世界探索　揭开悬念面纱

《梦幻诛仙》游戏背景源自《诛仙》小说。游戏中首次披露了小说中不为人知的大量隐秘故事，弥补了原作中没有涉及到的剧情空白。并以全新的人物，多角度的诠释了“诛仙”世界及其魅力。

《梦幻诛仙》向玩家展现出的“诛仙”世界更加的宏伟，更加具有仙侠感。在游戏中，玩家的一举一动都能够影响整个“诛仙”世界的发展方向。剧情将如何发展？结局能否圆满？全部取决于玩家的选择。在这个世界中，玩家不仅是欣赏者更是创造者，每个人都可以演绎属于自己的“梦幻诛仙”。

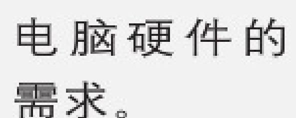
美艳绝伦　2D网游中的3D视觉享受

精致唯美的画面是网络游戏中不可或缺的一个重要部分，《梦幻诛仙》采用顶尖的2D引擎，首次在2D回合网游中实现了3D全粒子效果渲染画面。这使得游戏画面在精美度上超越了普通3D网游的同时，各种特效也可与3D网游相媲美。

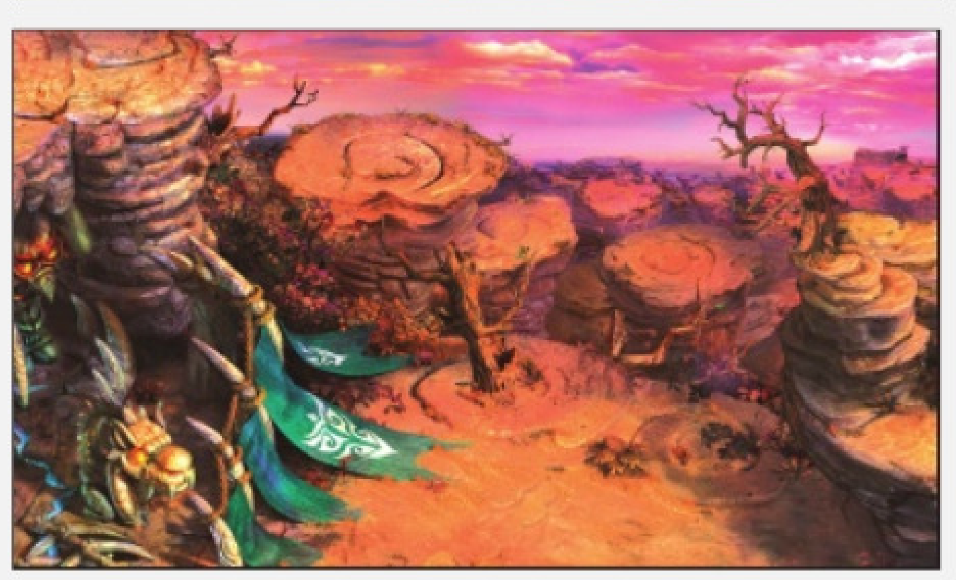
《梦幻诛仙》完全颠覆了2D回合网游固有的画面观感，3D技术的融入将给玩家带来3D画面的唯美享受——人物技能的绚丽效果、套装上的纹理光影、不同宠物使用技能时的细腻表现、场景中一草一木随着微风摆动的身影以及空中飞行时鸟瞰陆地上的星星点点无不栩栩如生，光彩夺目。

除此之外，《梦幻诛仙》首次推出2D回合网游的最高分辨率：1024×768，玩家可轻松体验2D回合网游中的最大视野。游戏默认的分辨率为800×600，玩家可根据个人喜爱一键将分辨率调整至1024×768。

《梦幻诛仙》的部分底层技术均基于DX8进行。这样不仅可以使得客户端更加稳定，同时也降低了产品本身对电脑硬件的需求。







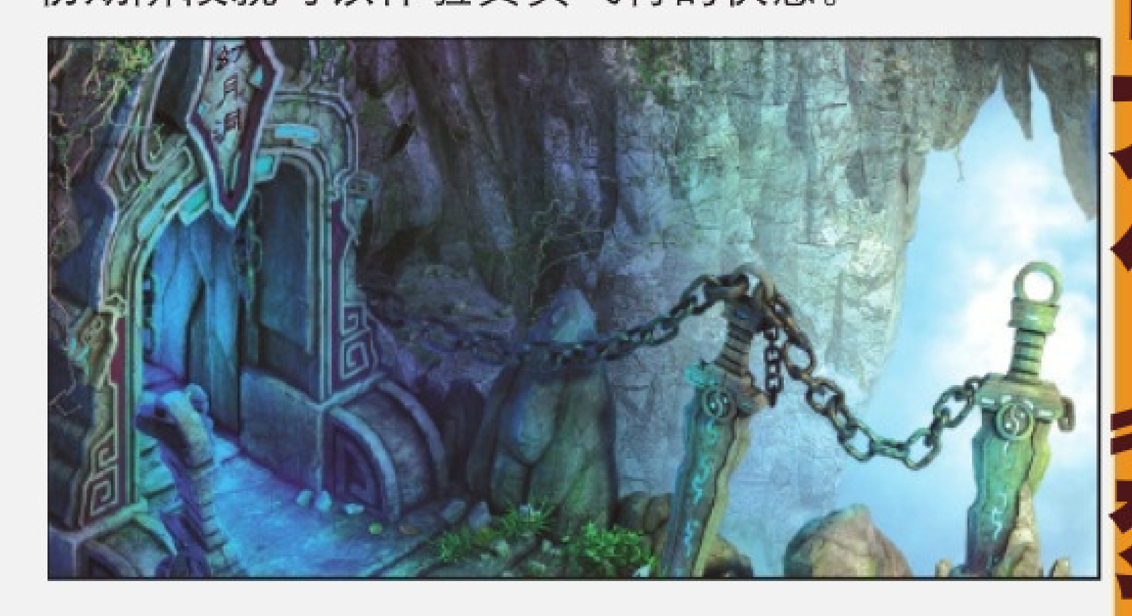
颠覆2D飞行模式　首创真实飞行概念

除了逼真震撼的视觉冲击外，《梦幻诛仙》还为广大玩家带来了真实的飞行体验。在2D引擎中通过3D飞行技术优化，率先引入“高度”概念，首次在2D引擎中实现真实飞行。



玩家在御宝腾空时，可以看到游戏画面的明显变化——眼前的场景正在慢慢缩小，视野随着人物上升的高度变得开阔辽远，就连原本看不到的远方也逐渐清晰起来。除了视觉上的改变，《梦幻诛仙》独创的飞仙系统还加入“跨越障碍”“提升速度”“空中寻宝”等新鲜刺激的玩法。

御宝飞行的快感，玩家在游戏初期就可轻松体验。《梦幻诛仙》为广大玩家提供了多种飞行秘宝，只要找到与自己有缘的飞行秘宝，玩家在初期阶段就可以体验真实飞行的快感。



独创战场系统　回合网游史诗巨献

玩法上不断推陈出新是《梦幻诛仙》最大的特色。游戏突破了传统回合制的局限，史无前例的引入只有在3D网游中才能体验到的战场及大型城战系统。

冒险与智慧并存的战场设定、气势磅礴的大型城战系统，想成为鏖战疆场，所向披靡的仗剑英雄？还是想成为上知天文下知地理，成竹在胸的军师谋臣？《梦幻诛仙》战场系统，助你完成心中梦想。

结束语

除了上述的游戏独创特色和颠覆玩法外，《梦幻诛仙》在装备、宠物、帮派等常规系统中也进行了全面化晋级。而庞大的多元化生产体系及大型社交系统的加入，则为广大玩家在交友互助上提供了功能健全、快捷方便的平台。不管是学习技能互相交流，还是共同协作互帮互助，都可以利用这个平台与其他玩家建立友谊的桥梁。

《梦幻诛仙》的研发目前已接近尾声，游戏将于2009年与广大玩家见面。首款2D飞仙回合网游的大门即将神秘开启，敬请期待！P

勇于创新的"新生代回合制网游"——





2009年5月4日《妖怪A梦》将进入不删档内测状态，经过近3年时间研发，5次技术封闭测试，妖怪的世界从无到有倾注了无数人的汗水和努力。这款游戏无论是在逻辑还是玩法上，都有很多创新点，而不是一款纯粹打怪、升级的游戏，它在（造型）进化系统、人物双线发展方面都有许多与众不同创新，而承继UC的优秀开发积淀，《妖怪A梦》还融合了视频系统，力求增强玩家之间的互动。相信这些创新的元素不仅能吸引玩家，还能把他们留下来。

为帮助玩家更快了解《妖怪A梦》，使玩家在不删档内测的游戏过程中，掌握更多游戏技巧，朗玛信息特在不删档内测期间，举行各种有奖活动,其中包括《妖怪A梦》有奖问答、注册赢大奖等内容；另外，“妖怪A梦学院”将继续招聘有主持愿望的玩家参与到妖怪A梦教学过程中；而《妖怪A梦》公会招募也在如火如荼的进行，朗玛信息将为游戏公会搭建一个更宽广的游戏平台，让公会玩家们在《妖怪A梦》找到真正属于自己的网络家园。下面，让我带着大家畅游妖怪的世界吧。

这款回合制的游戏《妖怪A梦》，玩了几天后也不能说完全理解，但对整个架构也略知一二了，我个人感觉还是不错，值得跟大家分享一下。





家园系统重塑创造梦

在这个游戏中，我们都可以有一个自己的家，一个大空间，给予我们自由发挥建造才能的平台。我们可以按照自己的喜好去布置自己的家，这无疑是给一些喜欢创造的人理想的游戏体验。而这个家园不仅仅是为了好看才出现的，我在里面感到了它全方位的功能——生活元素与游戏元素完美结合：我们可以在家园中完成生产、锻造、修炼等事件，还算不错的想法。

与众不同的练级系统

这个游戏不需要你花太多的心思，很多练级都是以在“学校”里读书完成，而真正的去与怪物战斗则是为了得到一些学习技能的点数，并且，有一点很疯狂，也比较人性化——与怪物战斗可以挂机，直接跨过了以往回合制游戏令人生厌的练级过程。也许有人说这样类似外挂的练级不好，但我想问，对于这类循环的回合制战斗练级还有更好的解决办法吗？

更人性化的玩家交流

以往大家都可以在游戏中实现语音对话，这并不是什么新鲜事。但这个游戏却又来了个大跨跃，他可以让大家直接在游戏中视频聊天。这无疑是为了加深玩家友情，注重玩家交流的系统。我想说制作这个游戏的人实在是非常花心思，都在试图颠覆2D旧回合制的模式，给予我们新的体验。

提醒大家，这个视频系统中，客服的美女MM会为大家视频沟通……



体现完美小游戏位置

同时玩两款游戏不是方便的事情，可就是《妖怪A梦》让我知道这是可行的。我将《魔兽世界》作为一款竞技性的大游戏，将《妖怪A梦》作为一款休闲的小游戏，将《妖怪A梦》独特的人性化的剩时练级模式，两者间就可以达到完美的结合。我没有感觉同时玩两款游戏有什么压力，而正是《妖怪A梦》让我知道放松地去体验游戏才是玩家想做的。说它“小”，并不是意味着游戏很简单——细玩下去，看似轻松的游戏，其实蕴涵了非常丰富和庞大的功能和结构。

说了那么多好话，也算是回馈那位编辑以及这款游戏的创新。但是，我感觉这个游戏有个薄弱的环节，那就是宠物系统漏掉了。据官方介绍以后的版本将会开启，希望是如此，不然这会成为一个硬伤。我个人还是比较欣赏回合制游戏中的宠物系统，这正是整个回合制游戏的精髓。无论哪个制作组想要创新，也应该尽量避免将宠物系统丢失。P



由Turbine公司制作的超级3D史诗巨作《指环王OL》将在今年年内正式上线，这款大型MMORPG游戏改编自J.R.R.托尔金的奇幻经典小说《霍比特人》和《指环王》。完整的剧情故事，精致的游戏场景，丰富的种族与职业，各式各样的工匠专业，独特的怪物扮演系统，个性化的房屋建设等等，《指环王OL》丰富多变的玩法令人目不暇接。

现在，让我们开始畅游《指环王OL》的世界，先睹为快！

四大种族 还原《指环王》原著风采

坚强与勇气的化身——霍比特人

种族特色：身材矮小，坚强，勇气值高。

霍比特人是《指环王》原著的主角，这个种族是偏爱原著的玩家首选。霍比特是单纯、安静的种族，居住在称为夏尔的地方，喜欢住在该地的窑洞里。

在眼前这个黑暗时刻，谦逊的霍比特人用他们的语言和令人惊叹的机智，与中土的自由人民一道对抗北方安格玛巫王不断扩散的邪恶势力，他们将在这场战争中起到决定性的作用。

健硕、强壮的代表——矮人

种族特色：健壮，不知疲倦的体力，精通单手斧。

健壮的矮人在中土以其坚定不移的决心、强大的力量和在地下世界中惊人的创造而闻名。矮人是出色的矿工、铁匠和石匠，同时也是一群守财奴，对财宝、黄金和钻石有着极大的渴望。这种渴望甚至战胜了魔戒对他们的控制，使得矮人一族在战斗中成为最得力的助手。

正义与光明的存在——人类

种族特色：信念坚定，体格健硕，易受鼓舞。

人类是中土世界寿命最短的种族，不过他们却是注定要统治第三纪元之后世界的种族。他们有很强的勇气和荣誉感，然而他们也会很容易被野心、欺骗和背叛所左右。

人类被夏尔的霍比特人认为是“大家伙”，具有巨大而强壮的体格。

圣洁和优雅的诠释者——精灵

种族特色：敏捷，疾病免疫。

高大而健壮，美丽而优雅，精灵们拥有敏锐的感官和对自然之美深深的热爱。

精灵们永远不会变老，他们清楚地记得上一次黑暗势力带来的灾难，圣洁的精灵将再次加入战斗，捍卫整个中土。

九大职业 Raid or Solo 传说由你自己书写

《指环王OL》共有九大职业供玩家选择：刺客、旗手、斗士、盾卫者、猎人、贤者、吟游诗人、符文师和守望者。

刺客

行事隐匿，善用诡计，出没于暗处迷惑并削弱敌人。他们从背后发起的突然攻击可带给敌人强大的打击。



可选种族：霍比特人、人类。

旗手

旗手在整个护戒队中起到鼓起希望的领导作用，他可以激励同伴完成更困难的任务。

可选种族：人类。



斗士

斗士是真正的武器大师，斗士具有高超的格斗技能，接受的训练和护甲可以使其拥有较强的生存能力。

可选种族：矮人、精灵、人类。

盾卫者

盾卫者是强壮的战士，他们的职责是守护弱者。他能够吸引更多敌人攻击自身的少数职业之一，并且能够做出毁灭性的反击。

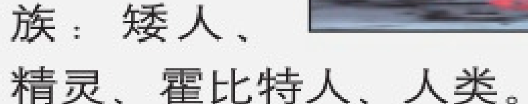
可选种族：矮人、精灵、霍比特人、人类。

猎人

猎人是天生的追踪者、探路者和箭术大师，目光敏锐的猎人射出的箭极具杀伤力。此外，布下陷阱伏击敌人也是他的拿手好戏。



可选种族：矮人、



精灵、霍比特人、人类。

贤者

作为古老知识的拥有者，用知识来攻击敌人或治愈同伴的创伤和痛苦。他甚至能与动物交谈并请求它们提供帮助。

可选种族：精灵、人类。

吟游诗人

在战场上能通过鼓舞士气的歌谣来加强和恢复同伴的战斗能力，并通过悲哀的挽歌使敌人心里感到恐惧，改变整个战场的局势。

可选择的种族：矮人、精灵、霍比特人、人类。

符文师

符文师是一个语言学家，不仅可以召唤冰霜、火焰和闪电，还拥有预言的能力，能够将灾祸的萌芽扼杀在摇篮中。

可选种族：矮人、精灵。

守望者

守望者善使长矛，他们可以进行远程投掷攻击，也可以利用盾牌进行近身防护。守望者的特别之处在于他们可以通过低端技能的组合开启高端技能，用于化解伤害，用于增强防御，多样化的选择让守望者在所有职业中独树一帜。

可选种族：精灵、霍比特人、人类。P

新的世界不一样的精彩——《王者世界》内测测评报告



《王者世界》于4月28日开启了国内首次内测活动，对该作期待已久的不少玩家在五一期间十足过了一把瘾。然而，对于很多刚刚认识《王者世界》的朋友而言，你是否发现该游戏适合自己的种种原因了呢？今天我们通过对游戏特色的概括和对细节的对比，让广大玩家明白该作品成功背后的原因。

《王者世界》内测流露游戏特色

从测评的角度来看，想要夸奖《王者世界》的特色功能还真不容易，因为对于这款拥有诸多创新和大胆设计的回合网游来说，它带给我们的新意实在是太多了。不过总不能以一句“诸多创新”就将大家敷衍过去，笔者简单举些例子和稍做分析，大家就会明白它与其他同类产品的不同了。

首先我们来看大方面的，《王者世界》改变了3D回合制网游同样45度角锁定战斗画面的风格，这使得该游戏成为了目前最真实的3D回合网游，而不再想之前的3D回合制产品，只是45度战斗画面中去显示一个3D化的角色。如果问《王者世界》凭什么将自己定义为最成功的3D回合制网游，笔者认为应该是它对3D游戏模式的高度利用吧。

表现上我们就说到这，相信不少朋友会怪笔者为何说了这些无用的内容。实际上我们大家都明白，很多回合制网游不实现某一功能并非因为它缺乏技术，而是不敢突破。《王者世界》在游戏表现上可谓实现了3D回合网游早就该拥有的内容，这一点相信对于选择它的朋友来说，更具说服力。



其次我们来看一下的游戏内容，战斗系统是回合制网游中一个奇怪的范围，如果说它要体验PK的乐趣，那为什么不采用即时模式呢？这就是回合制最受争议的问题，而《王者世界》成为大家可以爽快战斗的3D回合网游，原因有三：第一是游戏突破了传统回合制模式只能5人组队的战斗模式，通过独特的个人团队系统，玩家组队最终可实现最多27V27的庞大战斗场面；第二，游戏中拥有众多佣兵供玩家对比和选择使用，由此结合自设阵型的功能，可以让玩家体验到更多的战略性内容；第三，《王者世界》提供的回合制战斗内容丝毫不单调，除了有独特的咒文书与咒术书提升战斗乐趣外，众多角色还会在战斗过程中根据操作方式和技能类型随机爆发出连击、爆击甚至强大组合技能。由此笔者肯定，如果要为《王者世界》的战斗系统打分，绝对称得上百分百优秀。

最后我们来抛开大方面的论调，来看几处小细节上的功能。网络游戏一般在宣传时都会刻意突出自己的优点系统，却并不怎么提到基本系统内容。原因很简单，多数游戏在开发上都拥有一定前作的参考，因此基本系统属于流行内容和经典内容序列，不加改善拿出来总免不了被玩家质疑。《王者世界》尽管在细节方面很少透露，但通过内测我们不难看出，该游戏不仅设计独特，就连游戏服务内容也想得全面周到。



内测时的一个真实事件，系统组织无限制联赛，无人参与而自动结束。第二次活动开始后，一位玩家在聊天频道里发表了一番话，结果几乎全民参加。是什么让这样一位普通的玩家可以拥有如此号召力呢？那就是聊天功能中的一个小特色“同级聊天”起到的作用了。简单地看这样的聊天模式并不算什么大的创新，而在庞大的游戏世界中，如果你的聊天对象全部是同级阶段的玩家，试想不论是任务还是活动，你还会担心没有人与你组队吗？如同聊天这样的人性化设置在《王者世界》中不胜枚举，公测后感兴趣的玩家可以细致体验一下，笔者保证单是好友系统功能，就可让你大开眼界。

《王者世界》的世界概念，内测直击主题

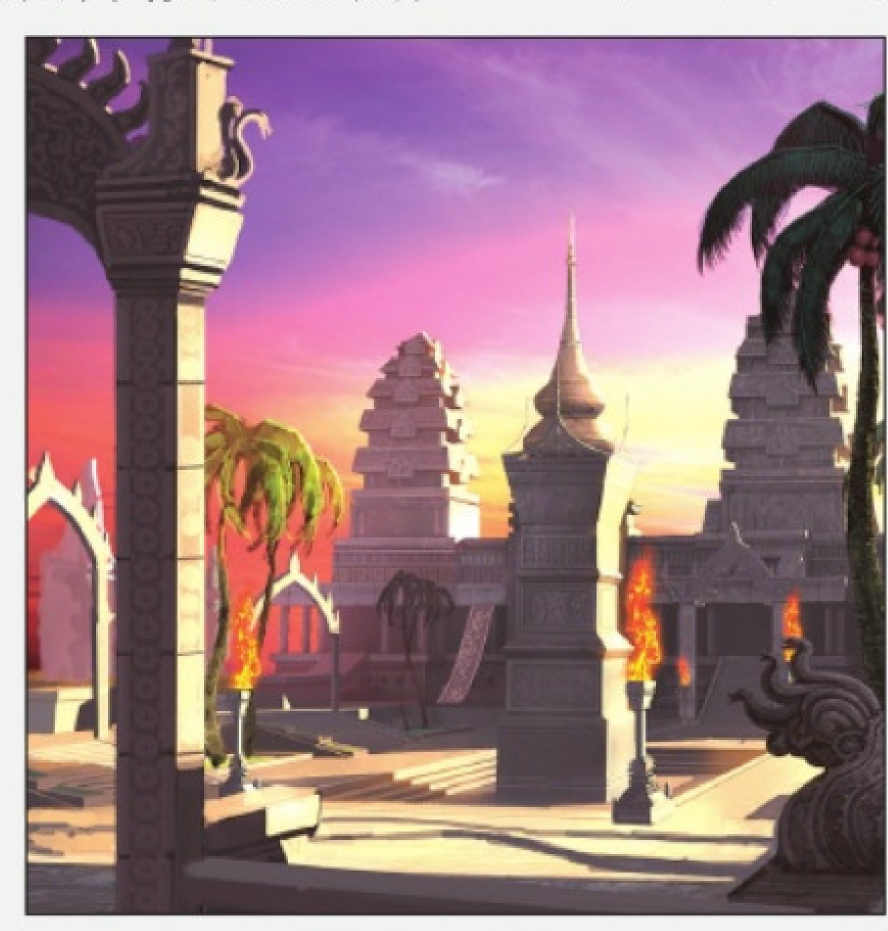
对于一款网络游戏的题材来说，拥有什么样的世界，就将意味着玩家可以获得什么样的享受。《王者世界》以亚特兰蒂斯为故事主线，自然在众多同类产品当中，为我们展示出了一个完全新鲜的主题。不过最值得大家去了解



的一点是，《王者世界》所取材的这项内容也并非是虚构的内容，由于现实中就有对亚特兰蒂斯的研究，因此使得该游戏将在内容上为我们体现出一个似幻似真的感觉。

《王者世界》以世界真实版图作为自己的游戏地图，大家先别惊讶，因为游戏中不仅是将人文地理给予了详细的再现，就连这个世界中的城市，也完全采用真实的现实城市名称来表现。游戏中你可以因此走遍世界各地，而当你经历名山大川的时候，那些壮观景色将让你犹如亲身莅临一般难以忘怀。

拥有了庞大的世界观，《王者世界》在NPC选取上也全部采用了现实人物资料。游戏中众多NPC都是世界各地历史上存在过的真实人物，在这款游戏中你不仅可以体验到快乐，还会循序渐进的了解世界的文明史。实际上这些内容并不是开发者为了博取眼球刻意增加，而是亚特兰文明主线确实就连带着世界文明的诸多内容，科学家们都认为传说中的乌托邦就是历史上记录亚特兰蒂斯的原形，而如果你也想知道他们为何会由此产生联系的话，就到《王者世界》中去寻找线索吧。





庞大生产系统，提升玩家游戏质量

说到《王者世界》的内测体验，我想最值得给分的两点除了战斗内容之外，就是生活系统了。这一部分为《王者世界》赢得了相对较多的分数，因为其中不仅存在创新，还有很多值得我们去探究的全新内容。作为一款回合制网游爱好者，笔者觉得有必要向大家展示下游戏中生活系统内容，毕竟在传统回合模式中出现新意的情况较少，希望可以让大家看到该游戏的与众不同。

生产内容一般有多少种类呢？熟悉回合制的朋友来算一下的话，应该不会超过10种。是的，多数回合制网游更加突出的是任务部分和协同战略，生产方面则多是武器和装备的一些制造，因此缺乏新意。《王者世界》中的生活技能达到33种，笔者相信不论是什么样的老练玩家，单纯通过经验去一一数出可以作为生产技能的种类也无法数到这个规模之上。

游戏中的生产技能除了常见的装备与武器生产外，还加入了很多新鲜的内容。比如书籍制造可以制造出技能书，魔球制造可以制作出魔法球，机械制造可以制造出攻城器，建筑制造可以设计出城市建筑等。这些特殊的内容在《王者世界》的生产系统中占有半数以上，仅是这些全新的制造内容，就足够玩家去一一体验一番呢。

除了数量上的增加，《王者世界》中对制造的概念也给予了很多新的思路。比如游戏中并不会限制玩家学习技能的数量，但是如果你想高度掌握一门制造技巧的话，还是需要从众多技能中去重点选择学习。另外，生产技能在高度自由的情况下可以让玩家需要时保留原有技能而开始新的学习，开放的模式不仅方便了玩家，也证明了《王者世界》在生产系统中拥有一定的互补性。

制造方式上，《王者世界》提供了丰富的制造模式。常规模式下，打造物品需要玩家角色停留在某样设备前去完成，这种方式会让大家浪费不少在线时间，因此颇受争议。如今，《王者世界》提供了一个可以两全的方式，新加入的生产进度概念，允许玩家开始制造物品时以总工作进度计算，而完成这些进度的方式有很多，其中最为主要的一项方式就是通过打怪去完成。如此一来，玩家在《王者世界》中可以生产、升级两不误，这种创新大大体现了游戏的人性化设计。

然而，更人性化的部分还是生产过程的多样化，游戏后期制造某项武器时，工作量往往很大，这时候会出现两个问题，一是玩家要休息，不能打怪如何积累进度？二是过高工程量，如何尽快完成？游戏开发者考虑到了这两方面的需要，为玩家增加了辅助手段，解决第一个问题的方式，就是学习自动制造技能。自动制造技能可以在玩家休息或离开时原地制造，而想迅速提升进度的话，游戏还提供工匠之书消耗能量去直接增加进度，好在工匠之书对于高手玩家来说不难获得，多出现在中端以后的副本和迷宫中。

讲了这么多，相信大家对《王者世界》已经充满了向往，作为一次测评，笔者列出的这些内容当然并不是游戏的全部，希望想要找寻好游戏的朋友可以通过字里行间去看到《王者世界》由大到小的各个环节，而当你真正加入其中时，你会同我一样觉得为它打分是最困难的事情。因此，在此笔者不给《王者世界》进行评分，但需说明的是错过一定会后悔哦。P

纯正格斗降临《生死格斗OL》公测3大看点揭秘

生死格斗ONLINE

曾经于2007、2008年Chinajoy上大出风头的性感格斗网游《生死格斗OL》已于近日公布了公测的消息。作为盛大网络09年的重要战略产品之一，《生死格斗OL》是其首款与国外知名游戏厂商合作开发的游戏（前TECMO，目前已与光荣合并）。

众所周知，《生死格斗OL》是由其单机系列游戏——DOA（或中译为“死或生”）衍生而来。DOA系列源自1996年的家用游戏主机，全系列单机销量超过750万份，成为有史以来销量最高的单机格斗游戏。并在2005年首次列入WCG正式比赛项目（世界电子竞技大赛，被誉为电子游戏的“奥运会”）。这也是格斗游戏在WCG上的首次亮相。

经典往往是经得起时间考验的。2009年，DOA系列的网络版《生死格斗OL》公测，请各位看官且随小编一起，看看有哪些新的元素在网络版中呈现。

看点一、家族团队战

作为一款竞技性鲜明、格斗特色突出的动作格斗类游戏，DOA曾经在“极限版”，也就是《DOA-U》中推出过团体战。不过与之前的团队战不同的是，在网络版中，目前的团队战将主要针对公会与家族之间。除了可以丰富现有的对战模式外，还为广大玩家提供了重要的切磋、练习机会！

家族团队战作为团体战的一种，目前主要向家族成员开放。各个家族之间，可以各自组织团队与其他家族的团队进行多人对战。双方按照队长指定的对战顺序开始对决，最先击败对方所有玩家的队伍，即可获得该次团队战的胜利。参战人数可以从2V2到5V5不等，也可以在双方人数不等的情况下比赛。但是同一家族之间不能组队进行家族团队战。

作为一个团队，家族团体战除了可以获得丰厚的个人金币、经验奖励外，还将获得代表团队荣誉的家族点数。家族点数的多少与比赛的胜负、参加人数的多少、参加队员的等级等有密切





关系。

注意：低等级的团队战胜高等级团队的时候，根据等级差异，将获得丰厚奖励。人数较少的队伍战胜人数较多的队伍，获得的奖励也更为丰厚。由于参加对战的玩家只能看到自己队伍的成员名单和出场顺序。所以，队长可以通过调整队员的出场顺序，而采取不一样的战略和战术。“田忌赛马”的故事或许会随时上演哦！

看点二、人气角色全面开放

在经历过封测和内测之后，也许所有的DOA玩家都会期盼这样一件事：要是DOA里所有的角色都开放，那该多好啊！好了，公测基本上可以得偿所愿了——在公测开放之初，《生死格斗OL》就将开放大量全新的游戏角色！

艾因、瞳、元福、绫音、海莲娜、里昂等，难以置信吧？在公测版本中，这些角色将一起开放！所有喜欢DOA格斗的玩家，均可以在这里找到适合自己的角色，一展身手的时刻到了！

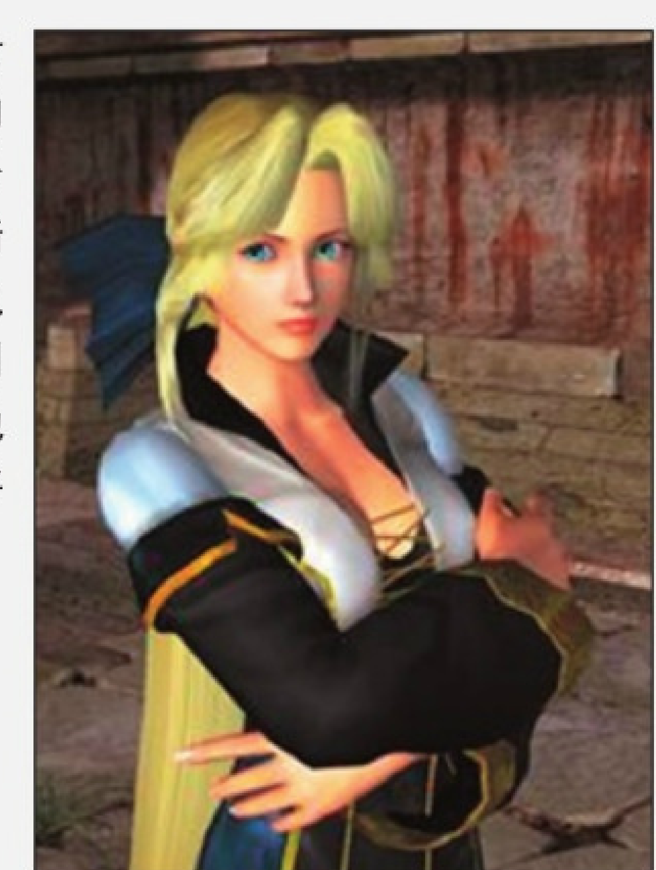
热点角色介绍：

绫音——DOA系列的当家花旦之一，身世悲惨的绫音在全球DOAFans心目中的地位不亚于其同母异父的姐姐“霞”哦！紫色作为她的标志性颜色，相信早已俘获大量玩家的心。

国籍：日本
性别：女
出生日期：8月5日
血型：AB型
流派：雾幻天神流霸神门
高度：157cm
体重：47kg
三围：B37" W21" H33"
职业：忍者
兴趣爱好：美容
背景故事：

霞同母异父的妹妹，父亲是雷道。是一个并不希望被生下来的孩子，被雾幻天神流中的反面流派“霸神门”作为女忍者而培养起来的。在阴暗环境中成长的她对于像对照一样存在的姐姐霞甚至抱有杀意。之后，作为追杀“逃忍”霞的杀手而来到DOA大会上。对霞的兄长疾风抱有爱慕之情。





海莲娜——优雅高贵的女歌剧演员，海莲娜的母亲为了保护她而中弹身亡。在DOA系列的剧情中，海莲娜也是占核心地位的主角之一，擅长使用劈挂掌。完全不同于其他角色的气质和招数，好好体验吧！

国籍：法国
性别：女
出生日期：1月30日
血型：AB型
流派：劈卦拳
高度：5英尺7英寸
体重：108磅
三围：B35" W22" H34"
职业：歌剧演唱者
兴趣爱好：与爱犬散步
背景故事：

是DOATEC的领导人“道格拉斯”与其爱人——世界女高音歌唱家玛丽亚生的歌剧女主角。道格拉斯雇凶狙击歌剧公演中的海莲娜，其母亲因救她而死，道格拉斯自己也被莫名暗杀。海莲娜得知这一连串谜一样的事件与DOA有关，为了复仇参加了第二届格斗大会。

元福——真正体现DOA格斗精神的角色，被DOA的开发者誉为“浴缸里最后的木塞”的元福，上手难，但是威力超群，早已成为顶级格斗高手的挚爱……

姓名：元福
国籍：中国
流派：形意六合拳
职业：古籍店主
背景故事：

传说中的刚拳。曾在过去的比赛中误杀过对手，此后一直自封其拳。但为了救治重病卧床的孙女梅林，必须筹集高额的医疗费。为了心爱的孙女，他解开刚拳的封印，为获取冠军奖金而参加DOA大会。



里昂——另一个为格斗而生的角色。他的出现不同于元福的纯粹武术，在强悍的外表底下，其实他在心底蕴藏着一个凄美的爱情故事。

姓名：雷昂
国籍：意大利
流派：俄罗斯擒拿术
职业：佣兵
背景故事：

自由行走于世界各地的游侠。与丝绸之路上的女盗贼楼兰相爱，然而爱人却先他而去。楼兰在临死时遗言道“楼兰爱的男人，是世界上最强大的男人”。为实现死在自己怀中的爱人楼兰的遗愿，他将向DOA大会证明自己的强大。

看点三、国内首个网络游戏职业联赛开打

从2005年到2007年，连续3届的WCG上，DOA都作为正式决赛项目亮相。尤其是2007年的WCG-DOA决赛，至今依然令人惊心动魄：2007年，作为唯一的格斗项目，《生死格斗》在当年的WCG决赛上，中国选手2K对付的新加坡选手是2005、2006年度两届WCG-DOA的世界冠军tetra！在连输2大局（5局3胜制，每大局也是5小局），第3大局也已负两小局的情况下，2K绝地反击，连扳3大局！双方打满全部的25小局（约15分钟），堪称世界级格斗赛事过程最长的决斗！精彩程度可想而知！



《生死格斗OL》将延续DOA系列的竞技精神，自公测第一天开始，“《生死格斗》全国格斗联赛”即全面展开！国内首个网络游戏的职业联赛也随之拉开帷幕。此次比赛将通过网上初选、复选、线下总决赛的方式，选拔《生死格斗OL》顶尖高手，由官方全程资助参加WCG-DOA项目，中国网络游戏史上首个职业俱乐部也将应运而生。

此外，本次《生死格斗》全国格斗联赛还提供了丰厚的总冠军奖金，相信也必然会引起大量职业格斗玩家的参与，中国第一网游职业联赛可见雏形。

12年纯正格斗，360度性感演绎。《生死格斗OL》传承的格斗经典，已经全面登陆PC网络，是否可以依然延续单机系列的辉煌，我们给予祝福，并且拭目以待！



一个技术流玩家擂台比武的"惨痛"经历

我叫醉笑清风，乃是《天龙八部》里西南区峨嵋山服务器的一名小武当。从2007年5月公测入住峨嵋山服务器算起，我与天龙的缘分已经有两年多时间了。作为中国武侠文化风甚浓的大作，《天龙八部》有许多内容令我着迷，譬如游戏的PK系统。

我长期醉心于校场比武，PK技术也随之不断提高。在校场上屡克强敌之后，我在峨嵋山服务器的名气也越来越大，很多人都知道有一个装备一般、技术超强的武当整天游荡于擂台附近，甚至还有人给我冠上了一个"峨嵋山第一技术武当"的称号。

不过近段时间，我这个技术流武当在擂台之上却连番遭遇"滑铁卢"。事情的经过是这样的：

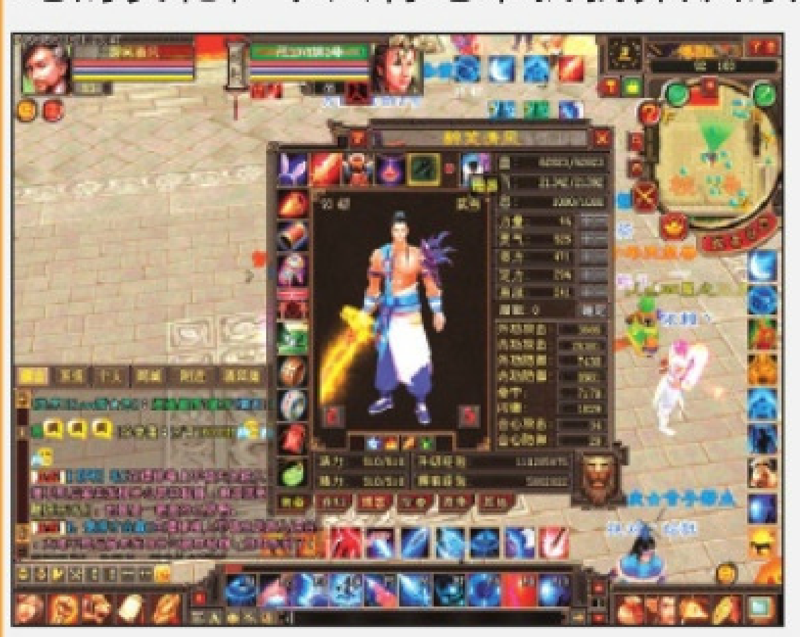
前段时间，因为工作的原因，我暂时离开了《天龙八部》一阵子。等我再回到游戏，暗器已经随着新版本的到来而诞生在了游戏之中。

永远都无法忘记这"屈辱"的一天！这天，我兴致勃勃地进入游戏，准备继续我在擂台上的征服之旅。刚进游戏，位于校场的我就接到了一个挑战——一个前不久还是我手下败将的女武当。

"唔，小娘子干嘛这么着急啊？上次还没输够吗？嘿嘿！"我调侃着这个败军之将。

"废话少说，今天要你尝尝本小姐的厉害！"

好大的口气，莫非这美女装备发生了翻天覆地的变化，今天特地来找我算账的？想到这里，我不由得倒吸一口凉气，赶紧打量了一下她的装备，发现和以前没多大区别；唯一不同的就是装备上多了枚梅花镖暗器。


我还没有暗器……

一枚暗器难道还能翻天？虽说我暂时还未取得暗器，但我自信凭借技术能够让这个美女再次俯首称臣。"这可是你自找的哦，美女！"我踌躇满志地接受了挑战。

事实证明我错了！当我运用隐身、"揽雀尾"技能顺利将其昏睡并打出"天马飞瀑"后，本该接着"天外飞仙"将其麻痹再予以痛击。哪知道我突然无法使用技能，"天外飞仙"也因此无法施展。看着屏幕右上方的"散功5秒"图示，我知道自己被散功了。


与对手激战

但是，武当所有技能中都没有"散功"这一效果啊！除非，不，绝对……是暗器，我中招了！

我就这样思索着。高手相争，哪容分神，更何况我已经因为暗器而受制于人。只见那女武当抓住我被散功这一机会，仙人指路+玉女穿梭+揽雀尾+天马飞瀑，一系列的技能放出后，局势陡然转变，她占得了先机。

接下来，我终于能够进行反击了。虽说失了先机，但我可用的强势技能依然和她一样多，尚有一个"天外飞仙"技能，以及还未运用"游刃有余"这一消除技能冷却时间的超强招式；而且，从伤害数值上看，我的攻击力比她强。"鹿死谁手还不一定呢！"我坚信。

可事实证明我又错了！虽说在我技能的攻击下，她的血量确实不断在下降；但是我的血量却下降得更快（事后我才知道她因为有暗器护体，因而多出了好几千的血量）。最终，我以极小的差距惜败。

"怎么样，小贼，知道本姑娘的厉害了吗？"取得胜利后，这丫头片子似笑非笑地望着我，并得意洋洋地问道。

"晕，才赢一次有什么了不起的，再来！"我很是不服。"哟，小贼干嘛这么着急找死啊？"美女把我刚才说的话还给了我。"废话少说！"

噼里啪啦、乖乖隆地咚……

战斗激烈地进行着。我连续和她切磋了8次，只有两次得胜，并且还是险胜。看着眼前这小妮子趾高气扬的神态，我终于明白了暗器的强大！


中了暗器的僵硬技能

"直接伤害""散功""增加血上限"，这是那女武当暗器上的3个技能，也就是令我饮恨的三大"罪魁祸首"。经此一遇，我见识到了暗器对于天龙玩家们的重要性。看来，我得离开擂台一段时间了！你问我要干啥？当然是去打玄昊玉，兑换梅花镖。等我也有了暗器，再去擂台，一定要那"可恶"的美女重新拜倒在我的膝盖三寸以下，然后迎娶之，以解我心头之恨……


55555，我挂了

将您在《天龙八部》中的心得体会、情感故事写下来告诉搜狐游戏，就有机会获得限量游戏周边一份，邮箱地址：tlbbtougao@sohu.com。来信请注明通信地址和联系方式，搜狐游戏将有奖品邮寄给您。

《战地之王》新兵手册

腾讯游戏旗下FPS网游AVA的中文名字已经确认为《战地之王》。这款作品在韩国上市时，就已经有不少国内玩家给予关注，并搭建了专业站点。一是因为其使用虚幻3引擎，打造了目前同类游戏中最优秀的画面；二是相比之前FPS网游，拥有崭新的战斗模式；三是在战斗节奏和子弹速度等细节处着墨良多。目前《战地之王》在国内仍处技术封测阶段。

《战地之王》的招牌菜

《战地之王》的招牌菜，也是其核心力量，便是战斗模式。《战地之王》中，分为特殊战和全面战，特殊战包括爆破模式和夺包模式，全面战包括竞技模式和战车模式；其次是兵种划分，玩家可以在游戏中扮演侦察兵、步枪手、狙击手三种角色，且可在阵亡后随意切换。

此外还有武器改造、特色地图等内容加以辅助。5月中的杂志中，已经对战斗模式和职业分工做过预览，且由于目前游戏还处在封测阶段，也不便展开细节性分析，所以我们今天从进入游戏谈起。



帅气的狙击手

新兵蛋子，来吧！

进入游戏后，首先是人物建立，相比传统MMORPG，《战地之王》的人物建立还是比较简化的，可选择的只有面部外观，不过作为FPS游戏，这点并不重要。

建完人物，系统为你准备好默认武器后，便直接进入频道选择界面。频道目前共有4个，分别是新手频道、普通频道、活动频道和战队频道。新手频道顾名思义，是针对新玩家开设的频道，这里军衔未达到下士2级的玩家为主，同时也是综合战斗力1.0以下的玩家频道，玩家在该频道中可以与AI进行练手和熟悉游戏；接下来是普通频道，这将是你最常使用的频道，该频道没有任何附加条件，任何玩家都可以进入，不过新手最好还是不要首先加入这里，否则会由于军衔过低被房主踢出游戏（尽管你可能是高手，但毕竟这个频道的其他玩家并不知晓，如果确实是新手，在这里会死得很快）；第三个频道是活动频道，这里主要是官方举行活动或比赛时使用的游戏频道；最后一个频道是战队频道，战队频道内分为战队训练频道和战队间比赛频道，未加入战队的玩家无法进入频道，目前尚未开放此频道。

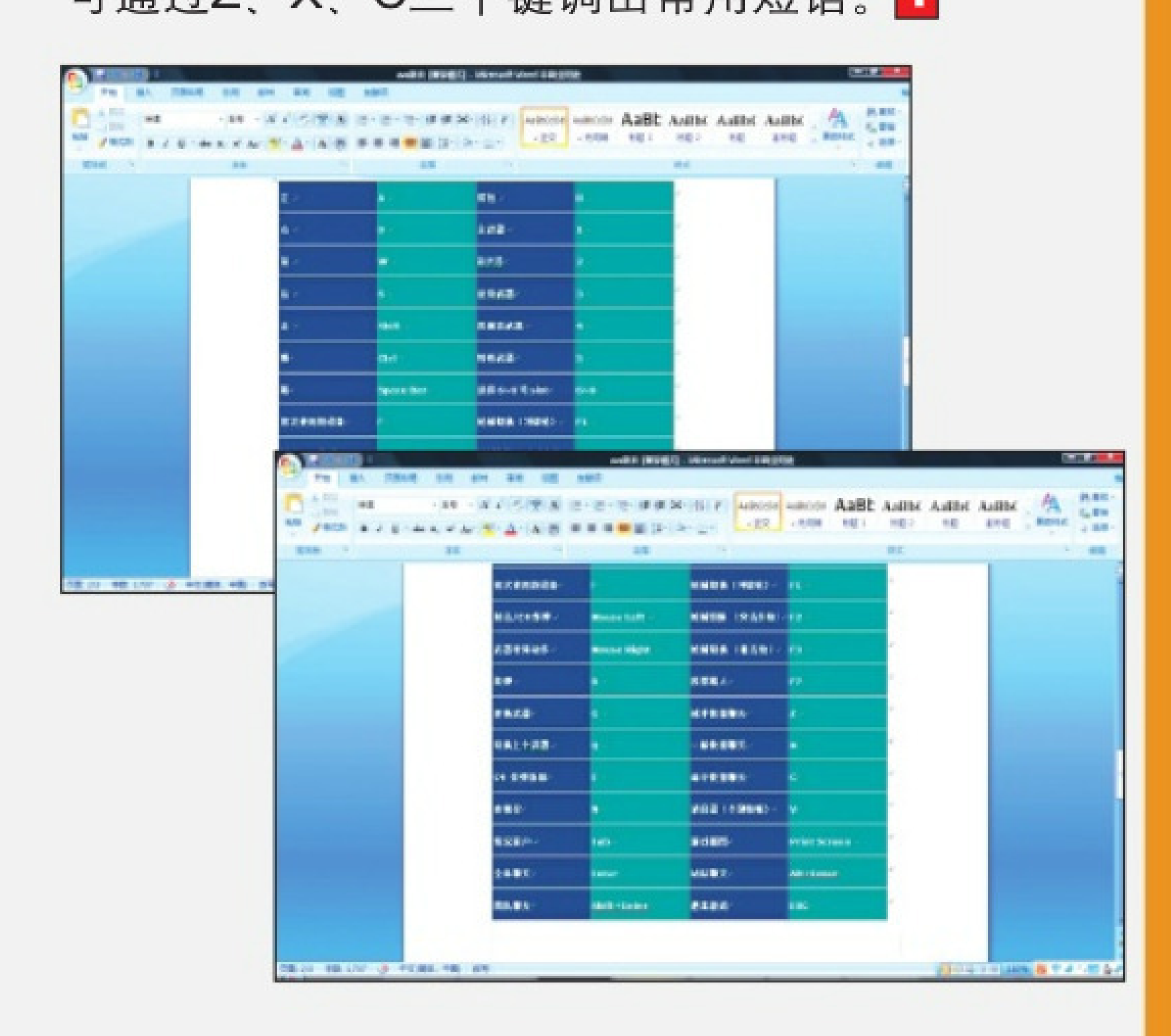
技术封测期间，只开启了普通频道。选择普通频道，便进入游戏大厅。这里你将看到个人仓库、游戏商城、快速加入、建立房间等选项，同时可以看到游戏房间列表，房间状态包括等待开始的房间、已开始但还有空位的房间、已开始无空位的房间。房间颜色区分很明显，等待开始的房间为绿色，已开始但还有空位的房间为黄色色，已开始无空位的房间为灰掉状态。这个界面中有个常用的功能——“快速加入”。点击后，系统将为玩家自动选择房间并进入，至于选择什么样的房间是可以设置的，比如不想打“夺包”地图，只需在“快速加入设置”中把“夺包”模式下面的地图名称“突围”前面的勾点掉便可，其它同理。由于“快速加入”功能非常便捷，所以在玩过一段时间并了解到自己喜好后，进行一番过滤设置是很有必要的，要比用肉眼去寻找房间方便得多。



创建房间时可设定内容很多

进入游戏房间后，就可以看到该房间的玩家了。根据《战地之王》的背景设定，玩家将被自动分为“同盟”和“联军”两个阵营，如果被分到不喜欢的阵营，可以手动更换，但如果目标阵营玩家已满，则不可更换。在这里还可以看到房间内玩家的军衔标志，可以对队友和敌人的实力做一下预估，新手的图标是一只小鸭子……一切准备就绪，点击“准备”按钮，等待进入游戏，在5秒倒计时过程中也可以取消准备状态，退出游戏。

操作方面，《战地之王》沿用了大家熟悉的WASD操作模式，上手还是很快速的，Ctrl键是下蹲，Shift键是行走，连续按两下W键是奔跑。几个比较特殊的如下：N是夜视仪、F是荧光棒、V是消声器（消声器在游戏中的作用很明显）、G是捡起武器。如果要在游戏中与队友进行交流，可通过Z、X、C三个键调出常用短语。P



互联网现收入“大户” 创意人才吸纳力增强

游戏市场单季首超50亿

“随着网络游戏产品数量的丰富以及质量的提升，市场用户规模不断扩大，用户付费意愿也在稳步提升。”

易观国际的游戏行业分析师告诉记者，2009年第1季度中国网游市场活跃付费用户（APA）规模达5510万，环比增长9%。“这说明经济危机对于网游行业几乎没有影响。”

据易观国际最新发布的数据表明，2009年第一季度中国网络游戏市场收入规模达55.14亿元，环比增长达8.3%。这是中国网络游戏行业首次单季收入超过50亿元。凭借这个数字及增长率，网络游戏很可能在年底成为中国互联网收入的头号大户。

而不久前，艾瑞咨询机构发布的网络游戏09Q1报告也显示，一季度除网络游戏行业呈现增长外，其余互联网细分行业均出现不同幅度负增长。在网游领域，盛大、网易、腾讯三家企业份额超过10%，共计占比达43.3%，成为国内互联网唯一飘红的细分行业。



汇众教育学员作品

创意职位需求飙升

“相对于外出旅游等成本较高的方式，在经济低迷的情况下，人们更倾向于在家不出门的娱乐活动或低成本的消遣，如网络游戏、动漫影视。”

中华英才网的职业顾问卢克告诉记者，迫于经济环境和就业形势的重压，不仅动漫、电影的票房收入不断创出新高；出版行业各种有关经济发展、金融货币和职场生存的书也卖得不亦乐乎。

“近来，由于动漫、游戏等创意文化行业在经济危机中独树一帜，逆流而上，其在收入和人才需求上也呈现不断增长的趋势。”

近期，智联招聘网一份“才情报告”也曾指出，网络游戏行业的招聘需求不仅在2008年一路上扬，今年第一季度招聘职位也从1月份的11 196个增长到了3月份的16 330个。　此外，除了传统的网络游戏设计和开发工程师，手机游戏人才的需求增长明显，如手机游戏策划人员、手机游戏高级开发工程师、手机游戏单机开发工程师和手机网游服务器端JAVA开发高级工程师等。

注重个人发展潜力

面对动漫、游戏产业如此旺盛的人才需求，职业顾问同时指出，“作为一个新兴行业，虽然很多公司凭借豪华气派的办公环境、轻松愉快的工作氛围以及不菲的薪酬待遇吸引了大批求职者的目光，但根据自身的需求和爱好合理选择目标，才是个人职业规划的最佳选择。”

对此，来自广州的汇众教育学员张拓也深有同感。在进入汇众教育学习动漫设计之前，他一直在帮姐姐做服装生意，收入可观。但他告诉记者，“学动漫并不是纯粹为了谋生，还有自己理想方面的追求。”

从7岁就开始接触美术，一直到高中毕业都没有间断过的张拓，自今年2月份进入汇众教育，表现一直非常突出，现在已经成为班里一些实战项目的导演。在目前所做的一个动画片项目中，他的主要工作是负责带领大家完成策划方案。

“我的想法是，学完了先在企业里面经过几年实战锻炼，最终开办自己的工作室。我并不担心以后的就业问题，只要自己努力，最终一定会有一个好的结果。这是我从小的爱好，现在有机会，当然不能错过。”

或成就业“减压阀”

尽管金融危机下，全世界都在高喊人才过剩，但针对一路高歌的动漫游戏行业，有不少理性人士指出，“人才，尤其是高端创意人才的缺乏，依然是这个行业，乃至整体经济发展最大的障碍。”

“我们不能总抱怨社会缺少就业机会，而应该将自己变成创造机会的人。”

汇众教育总裁李新科在接受新浪专访时指出，在现在金融危机的情况下，文化创意产业作为反经济周期的行业还在一枝独秀，增长很快，大量的游戏企业用人需求不断膨胀，却贤才难觅。

“一方面大学生、年轻人就业难，另一方面却是包括动漫游戏行业在内的新兴行业招聘难，这是一个结构性失衡的矛盾，但从另一个角度讲，也可以作为解决当前就业矛盾的突破口。”



汇众教育学员作品

正如李新科所说，汇众教育以及更多的职业教育人士正在承担着这样的社会角色，而创建“云世界”教学平台，完善相关人才培养体系，便是他们为此做出的积极探索。P







"指环王之父"中国行

■本刊记者 罗宾

4月25日，应国家新媒体产业基地、《幻想艺术》杂志社的联合邀请，"《指环王》首席概念艺术设计师约翰·豪中国行"于2009年4月25日下午在国家新媒体产业基地星光影视园举行。约翰·豪首次中国行的主要目的是为今年正式上线的大型网游《指环王OL》带来更多精彩亮点。会议上，约翰·豪表达了对正在火爆测试的《指环王OL》的深情期待。他表示：作为电影题材的《指环王》能被移植到网络游戏中，这本身就是对指环王艺术世界的认可和传承。作为对《指环王》文化的深度演绎和体裁转换，《指环王OL》自开始研发起，就受到广大指环王爱好者、游戏爱好者和艺术爱好者的多重喜爱。如今《指环王OL》已在中国大陆开启了邀请测试，约翰·豪大师希望广大国内玩家能在游戏中，体验到更多指环王世界的精彩。



《指环王》首席概念艺术设计师约翰·豪在欢迎会议上剪彩

奥格瑞玛作为国内技术较领先的周边产品厂商，应《指环王OL》运营方中华网游戏集团（CDC Games）邀请，为约翰·豪量身定制纯手工戒指一枚，并将多年收藏的《指环王》系列精美周边产品汇集展出。在奥格瑞玛代表向约翰·豪赠送出手工戒指时，精美的手工戒指得到大师对奥格瑞玛周边产品制作工艺和技术的认可和盛赞。

另外，《指环王OL》运营方中华网游戏集团与奥格瑞玛就《指环王OL》未来的合作达成意向，将中国玩家熟悉的网络游戏素材搬到广受消费者喜爱的衍生文化上。双方一致表示，网络游戏作为高速发展的文化创意产业，衍生出的文化营销等二级市场链条对于抵抗金融风暴和完善产业链条均有积极意义。

近年，网游产业兴盛发展，庞大的玩家用户群存在着巨大的消费潜力，也拉动了周边市场需求。有实力的制造企业进入周边，拥有合法授权，在扩大网游文化创意的有形价值、活跃周边市场等方面将起到不可低估的积极作用。而传统的玩具制造业突破自身行业局限，搭上新兴产业网游的顺风车，在增强传统产业适应性的同时，也促进了市场产业优化升级。普遍认为，本次合作为新兴文化创意产业和传统玩具制造业创建了一条新型"中国创造"之路，具有长远的社会经济效益。P



《星际争霸 II》宣布美版开放封测



Blizzard近日在官网正式宣布，《星际争霸 II》在近期即将展开Beta封测，正式招募想要参与测试的玩家。想要申请测试的玩家，必须拥有并登入Battle.net账号（www.battle.net），选择封测档案设定网页，并且上传个人所使用电脑规格设备的撷取画面资料，就可完成封测报名程序、有机会入选，甚至还有机会获得未来Blizzard其他游戏封测活动的机会。至于过去已经报名参加封闭测试的玩家，仍需注册完成以上程序、并上传现有系统配备规格，以便获得受邀测试的机会。另外，去年BlizzCon 2008年全球邀请赛获得福袋的玩家，内有一张受邀参加Blizzard游戏测试的特别序号。若玩家持有以上任一序号，且尚未使用过，请登入http://www.worldofwarcraft.com/misc/beta-signup.html，输入序号和联系方式后，将于封测期间收到邀请函。

第二届中国网页游戏高峰论坛启动

近日，由中华网和浙江嘉兴创意产业园区共同主办的"第二届中国网页游戏高峰论坛"召开新闻发布会，并宣布中国第一个网页游戏孵化器将在论坛开幕式上正式启动。据中华网总经理徐元杰介绍，即将启动的国内首家开放式网页游戏孵化器，由中华网与嘉兴国际创意文化产业园联合搭建，通过为开发商提供整个企业生命周期的全部支持，包括企业注册、办公场所、税收优惠政策、业务运营指导、融资咨询、游戏业务合作推广等多项服务计划。据悉，论坛于2009年5月18日～5月19日在浙江嘉兴创意产业园区举行。本次高峰论坛不但从网页游戏底层开发技术展开讨论，业内知名网页游戏厂商高层还针对网页游戏内容发展与创新做陈述报告，就网页游戏运营探索、网页游戏的投资与融资、网页游戏推广等方面展开深入探讨。

17173网游助学基金为孩子圆梦

日前，为将世界网游日的公益行动品牌化标志化，让"世界网游日"的公益活动成为网游界的例行品牌活动，知名网游门户17173在本次公益活动举办之际，与福建省青基会联合创立了中国第一个网游界公益慈善专项基金——17173网游助学基金，旨在帮助那些有困难的学子们顺利完成学业，将"公益助学"的善举惠及全国。17173将通

过援建湖南、云南、福建等贫困地区的宽带网络将去年的爱心延续下去，让孩子们不仅能用上电脑，更能通过网路了解外面的世界；除此之外，17173"传递爱心点亮中国"公益活动还通过与甘肃、宁夏、陕西、四川、重庆等地的青年基金会合作，为当地的每所受助学校捐赠电脑，并提供宽带网络建设与月租费用，帮助学校建立宽带网络教室。



日本成人游戏遭谴责

据国外媒体报道，美国女权组织Equality Now对日本成人游戏制作商Illusion公司的游戏《电车之狼》（Rapelay）提出抗议，称其反对日本的强奸模拟游戏及性暴力行为的正常化。该组织表示，《电车之狼》违反了1985年《消除对妇女一切形式歧视公约》（Convention on the Elimination of All Forms of Discrimination against Women）中有关日本政府应当承担之义务的规定，强烈要求女权激进主义者向这款游戏的厂商Illusion及日本首相麻生太郎提出书面抗议。但是，总部位于横滨的Illusion则驳回了这一抗议。该公司发言人称："这一抗议活动令我们感到迷惑。我们的游戏只针对国内市场，而且谨遵本国法律的规定。我们不可能就这一抗议活动置评，因为我们并不在海外市场出售游戏。"日本儿童基金会委员会发言人称，日本在儿童色情业方面的漏洞妨碍了国际社会打击这一行业的共同努力。这名发言人称："在当前全球化的世界里，全世界都通过互联网连接在一起，任何一个漏洞都可能危及整个监管体系。"



PC版《霸王2》确定发售

Codemasters正式公布《霸王》（Overlord）系列三款新作的上市日期，这三款作品各为PC/PS3/Xbox 360版正统续作《霸王2》、Wii版《霸王——黑暗传奇》及NDS版《霸王Minions》，上市日期均预定为6月23日。《霸王2》让玩家化身为从永恒沉睡中醒来的大魔王，率领手下小恶魔们继续为非作歹。在动作冒险游戏《霸王2》中，玩家将有机会组建自己的军队并全程参与征服世界。本作将增加一系列新要素，其中包括训练小妖怪、驯服野狼或其他野兽，驱使它们成为坐骑参与战斗，还可以训练不同种类的坐骑来提升部队机动性或破坏性。

美国艺电发布财报

美国艺电（Electronic Arts）公司在5月初发布的季度营收报告显示，公司本季度净利润为8.6亿美元，比上年的11.3亿美元下降了2.67亿美元。尽管业绩下降，但亏损并不严重。本季度的净亏损为4200万美元，相比去年同期的净亏损数据为9400万美元。EA公司在上一财年的直接收入增长了4亿美元，其中游戏销售的增长额比前一年增长了一倍，达到了8000万美元。EA公司CFO Eric Brown表示，"我们认为，未来全世界将可能拥有10亿台PC，PC正在快速地发展成为世界最大的游戏平台。"PC作为游戏平台，需要经常更新其硬件配置和升级API，游戏机市场的产品每隔几年也要全面更新换代一次。EA公司CEO John Riccitiello称目前游戏主机的生命周期已经放缓，可能下一代主机的更新将比以往晚4~5年。"我认为游戏主机的军备竞赛并没有停止，但是游戏主机的更新换代不会像从前那样快了。"Riccitiello说。也许Riccitiello是正确的。在2005年Xbox 360就已经出现，而PS3和Wii也在一年以后面世，但直到今天游戏主机们仍然在各自隔绝的发展，而不能融合成统一的游戏平台。

杜比的网游之"声"

以杜比降噪系统、杜比环绕声系统闻名世界的杜比实验室近日在北京宣布，针对网络游戏推出Dolby Axon技术，杜比表示："Axon技术是特别针对网络游戏的沉浸式3D语音解决方案，玩家可以在游戏当中体验到无与伦比的逼真的游戏语音效果，声音的细节 被充分体现，声音方位感的极强。"根据记者体验，在植入该系统的网络游戏中，当玩家利用游戏本身提供的语音系统时，说话声音会根据人物位置不同呈现明显变化。比如其他玩家离你较近时，他的声音清晰可闻，当他渐行渐远时，音量也会渐行渐弱。左右两边同理 ，可以根据声音轻松判断对方所处位置，同时还有男女变声功能。杜比认为："在游戏当中，玩家组队PK，队员相互之间的配合尤为重要。杜比Axon技术让玩家在游戏世界中能够更加自然地直接对话，改善了团队合作的效果和效率。这个技术还能根据游戏中的不同场景和地形变化做出不同的声音效果，空旷的仓库、荒废的工厂或者崎岖的山林，玩家可以从直接从游戏中语音的变化判断出 环境的不同。"目前杜比与金山合作，将该技术植入《反恐行动》之中，这也是目前首款采用Axon的游戏。



晶合新作

《梦幻龙族》火影公测

韩国全3D休闲MMORPG《梦幻龙族》火影公测全面开启。公测中，将有102个新Boss、22个新地图、3个新玩法、火影主题套装职业技能、1000个新任务产生。"升级快，无外挂，登录人人有50元人民币道具奖励"，是本次公测最受玩家关注的宣传点。详情请见官方网站专题：http://ml.playcool.com。





晶合快评

E3卷土重来，我只期待新作

■本刊记者 生铁

除了在学校里的学生度日如年的学生，我相信每个人都会觉得时间过得很快，2008年的美国E3大展仿佛还在眼前，2009年的E3却已经近在咫尺。6月2日～4日，一年一度的游戏界大盛事美国E3展将再次在洛杉矶举行。本届大展决心恢复成几年前的庞大规模，不仅如此，它还将首次针对所有公众开放！没见过E3的读者也不用担心想象不出来，每年上海的Chinajoy起码从表面上已经对E3“山寨”得很像了。两者的区别仅在于E3是个真正的商业大展，商业洽谈会，整个游戏行业最领先的技术和产品的展示会。

无论是开放的E3展还是不开放的E3展，笔者都见识过，我其实更倾向于后一种。扩大展台规模、巨头们争相攀比做秀的做法，其实对于这个行业所起到的宣传作用和实际的商业作用并没有那么大。

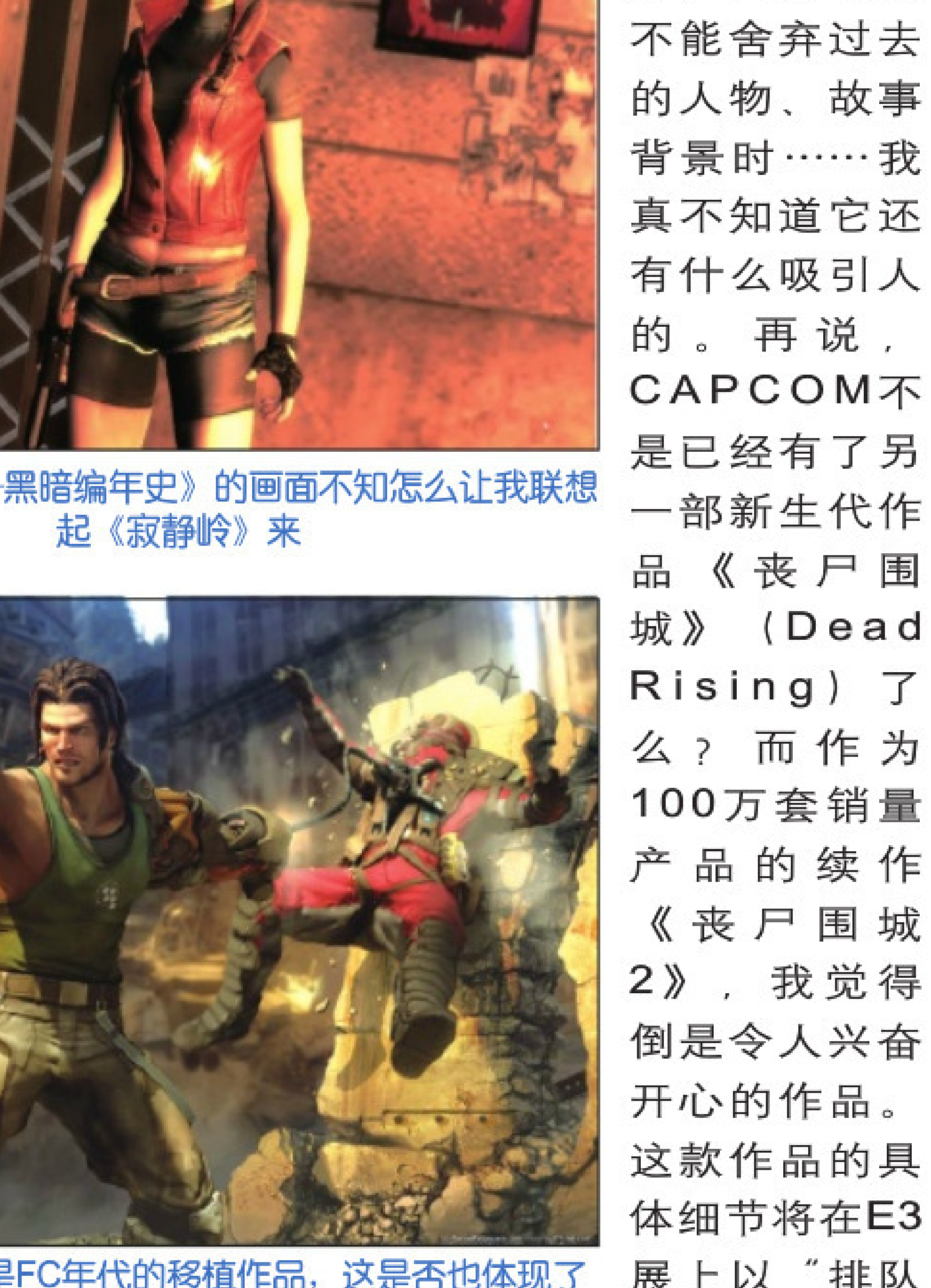
更为事不凑巧的是，本届E3刚宣布扩大规模，就赶上了甲型H1N1流感病毒在美洲爆发，这给本来组织起来就相当麻烦的E3展又添了不少堵——测量体温、清洗消毒、戴口罩……这不禁使我想到“9·11”事件之后那一年E3大展如临大敌的样子。那一年场内外都布置了保安。由于当时我的手机在美国不能用，只好与同事用对讲机在会场里保持联系。我还记得我和黑人保安大叔同时从包里掏出对讲机、两人面面相觑时的奇怪场面。

其实每次临到E3，我都能体验到那种久违的“过节”感。就是知道E3来了，又会有一些新游戏被公布出来，让我觉得一切都值得期待。

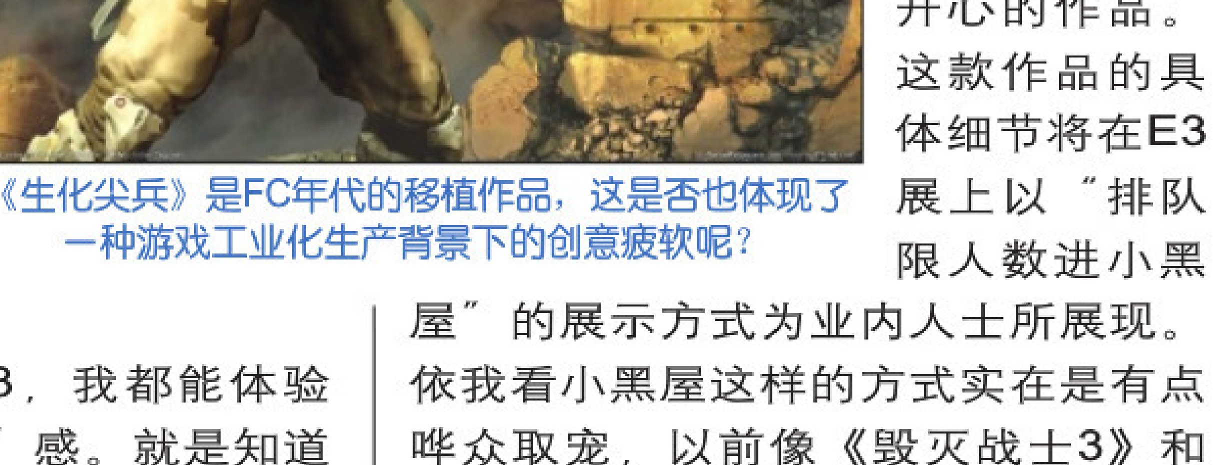
在截稿前不久，日本CAPCOM公司就照例公布了参展今年E3的游戏名单，其中不乏多款PC平台作品。

其中笔者最关注的，当然还是《街霸Ⅳ》（Street Fighter Ⅳ）的PC版。尽管由于格斗类游戏作为真人竞技的优势不再导致的此类游戏过去的辉煌日渐丧失，但是最起码在最近的5年内，《街霸》还将有着一定的号召力。

和《街霸》系列一样，其实正在渐渐走向其晚年的《生化危机》又在Wii上推出了它的光线枪射击游戏作品《生化危机——黑暗编年史》（Resident Evil Dark Side Chronicles）。根据过往该系列的外传类作品的经验，这部历代人物的汇粹之作，不会非常好玩。当一部以恐怖幽闭气氛为卖点的冒险游戏不再恐怖、幽闭甚至不再“冒险”时，同时它又不能舍弃过去的人物、故事背景时……我真不知道它还有什么吸引人的。再说，CAPCOM不是已经有了另一部新生代作品《丧尸围城》（Dead Rising）了么？而作为100万套销量产品的续作《丧尸围城2》，我觉得倒是令人兴奋开心的作品。这款作品的具体细节将在E3展上以“排队限人数进小黑屋”的展示方式为业内人士所展现。依我看小黑屋这样的方式实在是有点哗众取宠，以前像《毁灭战士3》和《实况足球》这类大片都做过这一类的展示，其实反而给人一种因期待过高，反而觉得游戏底气不足的感觉。



《生化危机——黑暗编年史》的画面不知怎么让我联想起《寂静岭》来



《生化尖兵》是FC年代的移植作品，这是否也体现了一种游戏工业化生产背景下的创意疲软呢？



沉默的搜寻者生铁

发售平台一直都扑朔迷离的《失落的星球2》（Lost Planet 2）也终于确认将登陆PC，至于PS3版仍然没有动静，不过制作人竹内表示可能性不会为零。另外此前透露的两款神秘新作，官方也确认其中的一款将在现场提供试玩体验，而另外一款只会在新闻发布会上公布。《失落的星球2》的游戏舞台是前作故事发生后十几年之后经过温暖化改变的EDN-3rd，这里将新增丛林等新场景，主人公也并非前作那样为一人，而是以“雪贼”们不同的视点展开故事。与前作相同，《失落的星球2》采用CAPCOM公司原创引擎MT Framework的最新版VER.2.0进行开发，游戏世界的表现将更加细致和美丽。而不仅仅是画面上的进化，本作将会在前作玩家要求基础上追加大量全新要素，新场景、新角色、新武器等自不必说，角色的动作也比前作更加丰富多彩。

还有什么呢？除了届时会出现在试玩柜台上的神秘作品1号和只会在记者发布会上首先公布的神秘作品2号，就只剩下《生化间谍》（Spyborgs），可惜的是，我对这一类美式风格的动作游戏总也提不起兴趣来。

为什么我写到最后，有一种过年感觉荡然无存的感受呢？P

（漫画作者：SUNS）


WORLD OF WARCRAFT®
混乱之治
写在《魔兽世界》国服代理权易主之后
■本刊记者 张帆

“这个王国即将覆灭，在灰烬之上将会诞生新的秩序——整个世界的根基将为之动荡。”
——死亡骑士 阿尔萨斯·米奈希尔

在《魔兽争霸Ⅲ》人族战役的结局中，被魔剑霜之哀伤吞噬灵魂、犯下弑父罪行的王子阿尔萨斯伴随着洛丹伦王国的警钟声，以冰冷的语调宣告了自己王国的毁灭。辉煌的王城瞬间被亡灵大军夷为废墟，荼毒生灵的混乱之治自此拉开序幕……而在游戏之外，定居艾泽拉斯世界的数量超过百万的《魔兽世界》国服用户也面临着一场规模空前的动荡：在各种以“据知情人士（或业内人士）透露”为开头的传言弥漫在业界长达近一个月时间后，wow.163.com终于在2009年4月16日上线，美国暴雪娱乐公司与网易公司共同宣布在中国大陆地区《魔兽世界》现有运营权协议到期后，独家运营权将被授予网易旗下关联公司，为期三年。尘埃至此落定，而对玩家而言，真正的混乱才刚刚开始。

《魔兽世界》代理权易主的“真”与“伪”

“我总是站在胜利者这一边。”
——恐惧魔王 瓦里玛萨斯

“九城和暴雪‘分家’的原因是九城单方面拖延WLK审批进度，试图以此为价码在和暴雪的谈判中施压，暴雪对此不满已久。”

“九城早有放弃代理权之意，甚至根本就没有把资料片提交送审，但依然是新服务器照开不误，只考虑榨取目前版本最后的价值。”

“暴雪为了确保服务质量和玩家的游戏体验质量，主动抛弃了九城，选择了网易。”

……

——“据知情人士透露”“据业内人士分析”

区分“传言”和“谣言”的界限比纸还薄，在大多数情况下，两个词仅在被使用时所附加的感情色彩上有所区别，人们往往习惯于把自己所抵触和不情愿接受的传言称为谣言，或是习惯于把自己乐意接受和认可的谣言称为传言。在这样的思维惯性的作用下，一段出处得不到考证、真伪得不到证明的话，经常会被不同的人以在一字之差中附加的感情色彩做出有关正误的判断。但同样的内容，对传播者来说就是另外一回事了，传播者从来不在乎自己所传播的信息的出处、真伪、正误，因为他们并不需要信息本身，他们只需要通过传播这些信息达到自己的目的，对厂商而言，可通过这些信息巧妙影响到股市反应敏感的数据，对作为信息中介的媒体来说，则可轻松吸引到大量的人气和点击……然而，在以铺天盖地之势喷涌出的信息中，有哪些真正经得起推敲呢？除了”代理权易主”的事实之外，夹杂在诸多信息中的究竟是别有用心的“私货”还是板上钉钉的现实呢？

《魔兽世界》国服代理权易主事件确实引起或暴露了很多问题，但这些问题或是被厂商不需兑现的廉价承诺所掩盖，或是被某些网媒为吸引点击而编造传播的谎言所转移。为了扭转这一局面，我们对被卷入此事件中的各方进行了采访。我们并不能预知未来，但在本文接下来的部分中，您将看到我们尽一己之力所挖掘到的某些真相。

“魔兽”的版权归属

没有人能盗取造物者的秘密。
——艾隆纳亚

诸多传言中最离谱的消息莫过于“九城将利用《魔兽世界》游戏引擎加工一款‘自己的’游戏，并导入玩家在《魔兽世界》中的全部存档数据”，无论是从法律上还是技术层面来讲，这种事情都是不可能发生的：暴雪在与九城签署的代理权协议中授予九城的只有游戏的代理权，而游戏的版权则完全归暴雪所有。这不禁使人联想到2003年时盛大网络的《新传奇》事件。当时盛大与Actoz解约在即，立刻宣布可以将玩家在《传奇》中的存档数据完全平行转移至“自己开发的新游戏”——《新传奇》中，因此被怀疑未经授权使用《传奇》游戏引擎进行游戏开发。但在暴雪的对游戏版权的保护与对运营商的严格控制下，《魔兽世界》的代理权易主绝对不会导致这种问题。

一款游戏的版权问题并不仅仅是“运营商是否有权拥有游戏引擎使用、开发权”这么简单，举例来说：九城出版《魔兽世界》客户端光盘的行为就与“版权”密切相关。版权即是著作权，同时包括著作人身权（**注1**）和著作财产权（**注2**）。九城之所以能够发行《魔兽世界》客户端光盘，是因为得到了拥有《魔兽世界》著作权的暴雪公司一次性授予的发行权，并且同时获得了网络游戏的出版资格（但是这些权力中并不包括游戏的改编权）。

目前国内只有13家规模较大的网络游戏运营企业拥有网络游戏出版资格，规模较小的一些运营商只能通过与拥有电子出版物出版资格的出版社进行合作，如果代理的是外版游戏，还要由后者向新闻出版总署电子音像与网络出版司提出出版申请，在审查通过并获得版号后再由出版社出版。在这种情况下，授权和出版过程会面临更多的问题——例如著作权所有者是把发行权授予了运营公司还是出版社；所授予的权利在著作权所有者与运营公司的代理权协议到期后是否

有效；出版社是否能不通过运营公司许可直接根据著作权所有者的授权进行出版等。可以这么说，如果九城没有拥有网络游戏出版资格，如果《魔兽世界》的著作权所有者暴雪没有严格控制、谨慎授予相关的权利，那么网络游戏代理权易主的问题将会更加复杂。

注1：著作人身权是指作者通过创作表现个人风格的作品而依法享有获得名誉、声望和维护作品完整性的权利。

注2：著作财产权是指著作权人依法享有的控制作品的使用并获得财产利益的权利。包括复制权、发行权、改编权等十余项法律明文规定并保护的权利。

审批迷雾与暴雪“变心”

“保留你的愤懑，压抑你的怒火吧！很快，你们就只能体会到挫折感了。”

——大领主莫格莱尼

从暴雪正式推出《魔兽世界》的第一部资料片《燃烧的远征》（TBC）到中国大陆地区正式更新完毕，国服玩家足足比其他地区的玩家多等了长达8个月时间，而第二部资料片《巫妖王之怒》（WLK）也已经让国服的玩家们多等了半年，并且上线日期至今仍然遥遥无望。对于极其依赖资料片更新内容作为延续寿命、增加可玩性的网络游戏，眼巴巴在相关网站与报刊中看着其他地区玩家如何享受全新的游戏体验，而自己只能守着落后的版本，日复一日、月复一月继续重复已经重复了无数个日月的过程足以动摇任何玩家的耐心。在这种情况下，传言自然有了它传播的土壤。就连一条注明“出处：转载自互联网”的传言也曾以《新闻出版总署：WLK预计于今年8月开启》为标题堂皇地登上过某网站的首页。正如在文章前言中所提到的那样：这些信息的传播者只坐享传播的结果，真伪则对其无关紧要。继承了TBC正式更新之前几乎每周都有人放出消息说“下周二（服务器停机维护）后新资料片上线”的传统，玩家们保持每周坚持关注的精神在WLK正式更新之前成为了部分网媒为博取玩家点击的法宝。审批进度的缓慢究竟是由何种原因所导致的呢？传言中“九城单方面拖延审批进度”的说法是否成立呢？

而事实是，我们所了解到的情况与传言几乎完全相反：九城的送审态度非常积极，在资料片汉化工作尚未全部完成（WLK中的一些NPC及Boss，如大领主提里奥•弗丁和巫妖王的语音汉化皆未完成）的情况下就提交了审批申请，同时积极配合审读过程，为审读专家提供了具有GM或类似无敌功能的账号以接触到游戏的全部内容。与九城态度形成鲜明对比的是：暴雪方面却一直在拖延修改进度（在暴雪与九城的约定中，游戏中的图象等部分内容九城是无权自己修改的），针对在游戏中“肢解尸体”“取出大脑”等任务描述进行修改的意见，暴雪在长达几个月的时间内始终没有做出任何改动。比起上一部资料片TBC时期暴雪对九城反馈意见的“积极配合”，这一次其表现出的态度简直有天壤之别——现在看来，这无疑就是暴雪“变心”的预兆。“暴雪如此对待九城的原因并不是‘有能开出更高价码的对手参与到代理权的竞争之中’。对于暴雪这样规模的企业来说，‘一笔钱’就如同‘五斗米’，已经不值得其为之折腰了。”178.com的CEO张云帆先生在接受采访时表示，“暴雪如此表现的原因有二：一是暴雪早已不是一个开发游戏的小作坊，公司目前的庞大结构决定了修改意见从中国传达至美国、由决策层作出判断到最终反馈给开发部门都需要相当长的时间，而且会打乱公司原本的

一款代理游戏的上市之路

关于“魔兽易主”这一事件，很多业内人士发表了自己的看法。但是在这些看法的背后，有一个最根本的问题并没有得到解答，那就是———一款代理游戏究竟是怎样一步步取得运营权，得以在国内运营的呢？引进出版一款网络游戏所需要的步骤仅仅是“和开发商谈判、拿到代理权、通过审批、正式运营”么？但记者了解到的事实远比这些复杂：网络游戏运营商作为经营者，为引进出版一款网络游戏需要办理多达10余项手续。

引进出版一款网络游戏，运营商自身要有文化部核准的”网络文化经营许可证”，而通过这一标准的关键是公司的注册资金必须在1000万以上。同时运营商还需要到相关登记单位办理以下一系列手续：

为了获得ISBN号、光盘复制委托书，以及引进版游戏的著作权登记号、新出音管号，运营商必须在电子出版社进行登记并提供相关材料，

1、网络电子出版物出版资格

登记单位：当地新闻出版局、新闻出版总署

2、委托出版合同

登记单位：电子出版社

需要特别说明的是：对于引进版网游而言，获得该合同是至关重要的：只有通过这一合同，才能获得ISBN号、著作权登记号、新出音管号和光盘复制委托书。其中著作权登记号需要经过国际版权组织的调查，由国家版权局颁发，是认证合同真实的证明；而新出音管号则是由新闻出版总署颁发的，认可游戏引进的证明。

3、网络文化出版资格

登记单位：文化部

只有拥有这一资格，才能进行网络文化产品引进登记。

4、网络文化产品引进登记

登记单位：文化部

通过登记获得批号后运营商才有资格进行网游正式外测，否则网游客户端将无法在网吧进行推广。

5、电子出版物制作单位备案

登记单位：当地新闻出版局、当地工商局

按规定，只有办理此项目后才有资格和出版社进行签约

6、电子出版物批发营业范围增项

登记单位：当地新闻出版局、当地工商局（持证书办理）

如运营商自行批发、销售光盘，必须办理该手续增项

7、一般纳税人申请

登记单位：当地税务局

8、经营性网站登记（ICP）

登记单位：当地通信管理局、当地工商局

除此之外，还有产品著作权登记、软件产品登记等并不是强制办理的手续，但是一般运营商不会忽视这些项目。

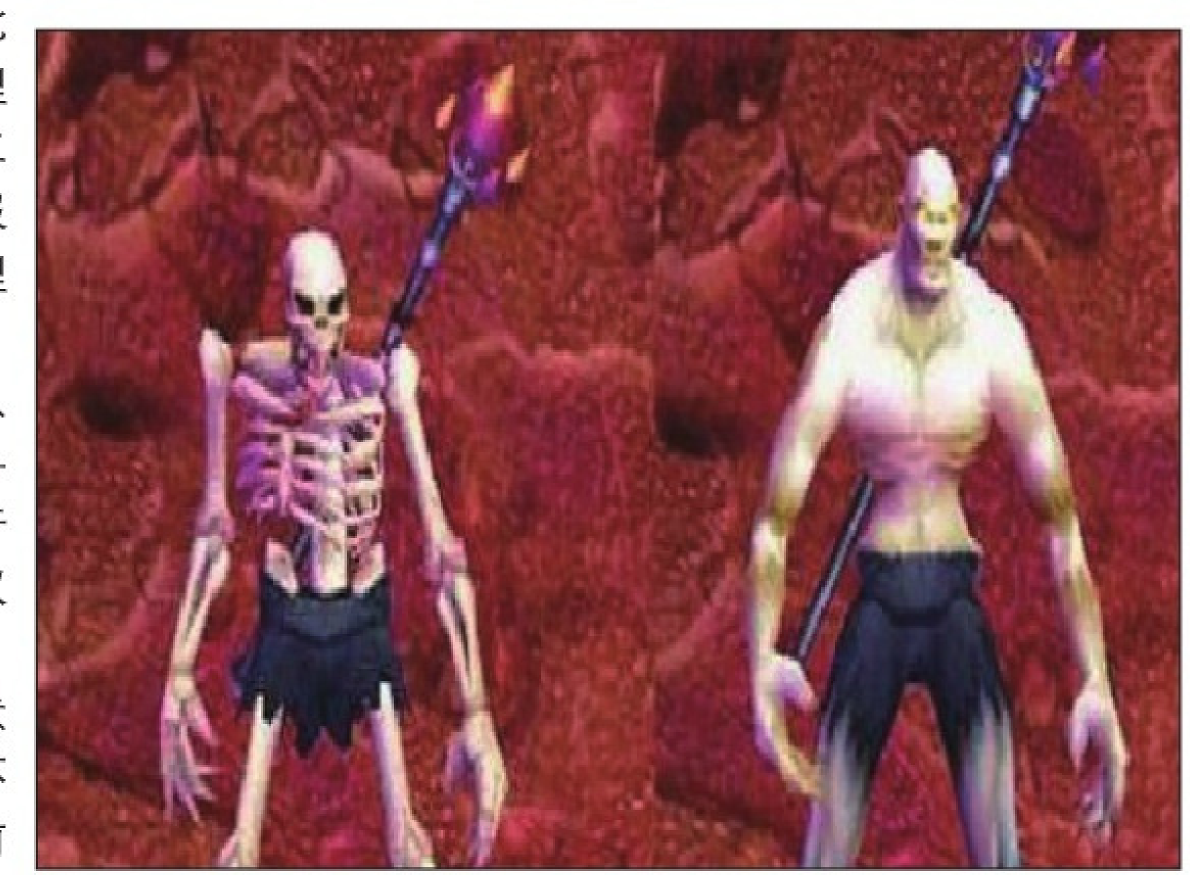
进行以上相关资格申请都有对应的文件和表格，可以到相关机构领取和查询。

开发计划，这种情况下当然一切修改工作都要为开发计划让步；二是暴雪认为自己的作品足够优秀，没有必要为迁就代理商的意见而做出修改。九城将修改工作的负担和压力完全转移给暴雪的对策显然引起暴雪高层的不满，暴雪为实现自己的‘全球战略计划’，转而物色一个‘更可靠’的合作伙伴也是情理之中的事。”

根据记者了解到的情况，暴雪在TBC的审读过程中对九城给予了积极主动的支持态度。TBC中广为人知的“骷髅变僵尸，骨头上长肉”这一修改实际和和玩家们普遍的想象不同——这不是游戏审读专家所提出的修改意见，而是九城方面主动提出要求进行的修改，这也体现出九城当时决心为了做好这款游戏的运营工作积极配合审读的姿态。而在TBC的修改中，暴雪对九城主动提出的修改意见都给予了积极配合。可是到了WLK的审批时，即使审批专家一审、二审两次提出的修改意见，暴雪公司也无故拖延，迟迟不改——从这种态度上的变化上，我们不难明白，暴雪已经对九城“变心”。，此时，暴雪与九城的代理协议即将到期，以及新的“潜在合作伙伴”介入代理权谈判中的情况显然让暴雪的“变心”有了更为充足的理由。

但是，在《魔兽世界》国服代理权易主消息爆出之后，这些情况不但没变乐观，反而更加复杂了：文化部在2009年4月27日发出的“文化部办公厅关于规范进口网络游戏产品内容审查申报工作的公告“中指出，”企业决定终止进口网络游戏产品经营的，文化部撤销其进口批准文号；变更运营企业的，原进口批准文号自动撤销，由新的运营企业重新向文化部报审。”这引出了三方面的问题：一是按严格的审批程序，网易只能在九城与暴雪的代理协议结束，正式获得代理权后才能进行报审，第二则是“重新报审”是允许单独就第二部资料片WLK进行报审，还是需要按顺序从最初的版本开始报审这一问题仍悬而未决。最后，也是玩家最关心的问题：代理权易主会造成交接期间服务器发生中断么？中断会持续多久？按照严格的审批程序，在网易正式获得批准文号之前，最多只允许进行活跃用户数量不超过两万的技术测试。而对于《魔兽世界》这款已经在国内运营了五年的游戏而言，当然没有进行技术测试的必要。但是按照以往的惯例，其他网络游戏代理权易主的过程中从有过长时间的服务中断现象发生。

最后，毕竟九城已经打下了”已获得审读专家相关反馈意见”的基础，加上暴雪方面已没有了”变心”的嫌疑和因”不予配合”造成拖延的顾虑，WLK通过审批的速度一定会比之前更快。



骷髅与僵尸——哪个更恐怖？

法律角度看“挖角”



网易在招聘信息中特别注明了“优先考虑”

“我们才是真正的部落！唯一的部落！”

——碎手氏族酋长 卡加斯·刃拳

“这家国内游戏公司通过我们的合作伙伴向我们提出了”转移”要求，包括把我们投入7300万美元购买的服务器等硬件设备以2200万美元转给他们，而九城所有运营《魔兽世界》的人员，尤其是客服人员，以100万美元”转”给这家公司……对于这样的条件，我们没有接受，我们也无法接受。”

——一封落款为”第九城市总裁 陈晓薇”的”员工内部邮件”

“优先考虑有相关工作经验者、熟悉《魔兽世界》，愿扎根游戏行业者”

——网易游戏上海客服中心招聘信息

游戏行业是人力资源流动相对频繁的行业，而对于厂商而言，最忌讳的就是人力资源的流失：每个员工的离职并不仅仅意味着劳动力资源的削减，同时还很有可能意味着商业机密的泄露。在竞争激烈的行业中，”知己知彼”可以算是每个参与到竞争中的公司的追求，更不要说行业内部的管理人员和从业多年的技术、客服人员等人力资源是多么的炙手可热，而一举两得：既能聘到经验丰富、工作能力强的员工，同时又能得到竞争对手机密的方法就是以更优厚的待遇聘请竞争对手的员工——也就是俗称的”挖角”。行业内部为了限制这一竞争策略，通常会与本企业的员工约定”竞业禁止条款”，通过”如果违反竞业禁止限制，则需要向原工作单位缴付一笔数目不菲的违约金”的惩罚措施来限制员工被竞争对手”挖”走。但事实上在日趋激烈的同业竞争中，这种”挖角”现象已经相当常见了。但是常见未必意味着不存在任何问题。竞业禁止协议本身是否合法？在何种情况下具有法律效应？同行企业通过挖角等手段进行商业竞争是否合法？就人才争夺中的一系列法律问题，记者采访了北京华沛德律师事务所的符卫华律师。符律师表示：《劳动合同法》第23条规定：对负有保密义务的劳动者，用人单位可以在劳动合同或者保密协议中与劳动者约定竞业限制条款，并约定

在解除或者终止劳动合同后，在竞业限制期限内按月给予劳动者经济补偿。劳动者违反竞业限制约定的，应当按照约定向用人单位支付违约金。所谓的竞业禁止条款的本质就是在支付一定补偿的情况下限制劳动者的就业选择权。但同时要说明：竞业禁止协议的生效是有条件的，如果公司方面不履行支付补偿（新《劳动合同法》里明确约定须在员工离职之后，并按月支付）的义务，员工将不受竞业禁止的限制。这种情况仅限于约定的竞业禁止责任，如果是属于法定的，对于公司董事、高管的竞业禁止协议相对而言就会比较特殊，但同时也受到《劳动合同法》第24条规定的约束：竞业限制的约定不得违反法律、法规的规定，同时竞业限制期限不得超过两年。此外，普通员工违反竞业禁止协议最直接的责任就是违反该协议的违约责任，可能是退回已经支付的竞业禁止补偿金并支付一定金额的违约金。行业内不同公司之间相互挖角的现象比较普遍，主要是因为这种行为不属于法律明确禁止的行为，也不属于《反不正当竞争法》规定的不正当竞争行为。但是，如果员工的行为涉及到了侵犯原公司的商业秘密，违反了保密协议的规定，原单位可以依保密协议提出侵权之诉，这时候新公司如果存在故意的情况可能成为共同被告，承担因侵权产生的赔偿责任。但这种情况远比依竞业禁止协议提起违约之诉要复杂，主要是因为原单位承担者劳动者有侵权行为、新单位有侵权故意以及给自己造成损失的举证责任。尤其是关于的损失证据比较难搜集，但恰恰是侵权之诉的核心。

就游戏行业的具体情况而言，有一个非常奇怪的现状：企业间相互挖角就如同足球俱乐部间相互挖球员一样常见，区别仅在于没有专业媒体跟踪报导罢了。球员转会时由加盟的新球队部支付给老球队的”转会费”就如同已经成为了游戏行业不言而喻的规则：重要的人员被“挖角”时通常不需要用自己的存款支付那笔违反竞业限制约定的”罚金”。

尽管网易尚未公开承认要求九城转让原有的“魔兽”技术及客服人员，但任何人都能想见在不久之后将可能发生的“九城员工跳槽”的情况，即使他们不去网易上班，也有一定可能会面临失业的危险。对于绝大多数的普通客服人员来说，竞业禁止对他们来说毫无意义，在这场大企业的博弈中，他们的权益又有多少人会关注呢？

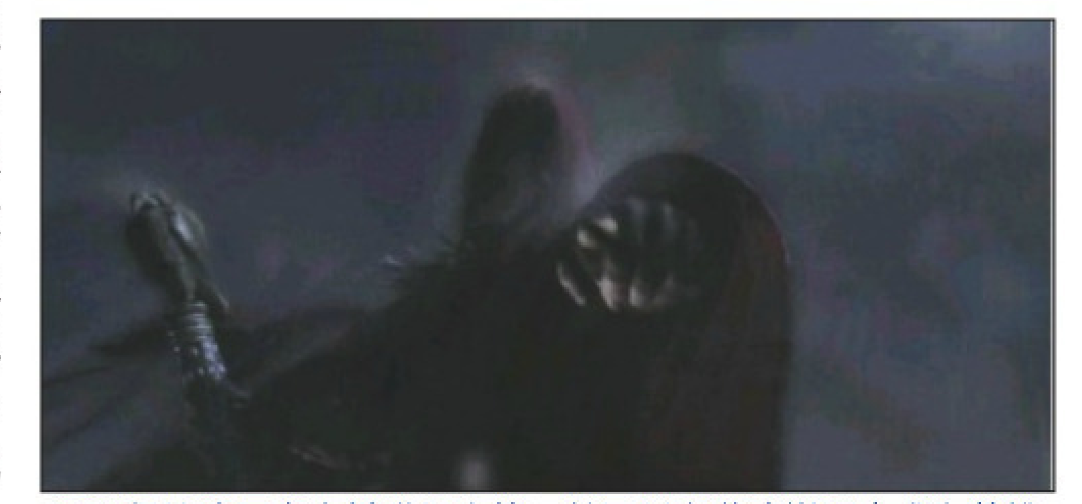
潜藏的技术隐患

“这场游戏已经让我觉得无聊啦。”
——巫妖 克尔苏加德

《魔兽世界》的玩家，享有法律所保障的权益，但除这些权益外一无所有的消费者，身为陷入局中的局外人，只得到了诸多忐忑和种种未知：传言不是预言，承诺不是协议，商业更多是资本与商品的交易，而不仅仅是人与人的交际。游戏的玩家——虚拟世界中的英雄们，在现实的处境中却对这一切无能为力、无可奈何。他们可能不会去关心游戏的版权、不会去关心公司间的商战，但他们不可能不为与自己的游戏账号和与之相对应的游戏数据而担忧——在更换代理商之后，原本归属于九城通行证的账号、密码以及与账号密码相关的，防沉迷验证所需要的身份证号码等数据是否会与网易现有的数据库合并？合并后账号重名等问题如何处理？如果与账号对应的身份证号码和注册邮箱地址等数据都没能转移到网易的数据库中，玩家该如何”认领”自己的账号和与账号对应数据？”认领”后又如何证明自己对该账号的所有权？如果九城所提供的”密保卡”服务因代理权转移而中断，那么在盗号行为猖獗的国服，不少玩家的账号将几乎处于无防备状态，玩家是否会因此遭受重大损失？记者就这些问题对网易市场部门相关负责人进行了采访，但都被对方以”现在还没到具体透露这些处理方式的细节的时候”为由拒绝公布相关处理方式，尽管如此，对方还是强调”网易一定会尽最大努力降低玩家的损失”——尽管这同时也意味着”就算网易尽最大努力，玩家还是难免会有所损失”，但我们仍然希望这不是一句无需兑现的廉价承诺。

另一个技术层面的问题是：有消息表明，网易因缺乏运营国外游戏，尤其是《魔兽世界》这种大型网络游戏的经验，在人力资源和硬件资源都未筹备到位的情况下，难以做到一次性完成上百台服务器的调试、安装和开启工程（继承全部数据同时意味着需要导入之前的全部分区数据，也就是说网易必须在短时间内开启九城在运营《魔兽世界》的5年间开启过的全部服务器）。

就目前的情况看来，玩家账号与其他数据的归属问题仍然扑朔迷离。在采访过程中，记者根据178.com的CEO张云帆先生对此事进行的分析了解到：九城董事长朱骏曾公开表示”在与暴雪达成的代理权协议到期之后，按照协议的规定，九城还能再拿到一笔钱。”而这笔数目未定的”分手费”则成为了谈判的关键之一。以九城在失去代理权后先是摆出”受侵害”的被动姿态，之后又为这笔”分手费”表现得咄咄逼人，其态度显然是不会对此善罢甘休，而《魔兽世界》玩家数据转移工作（包括反沉迷系统所需要的与账号相对应的身份证号码数据、用户注册九城通行证所使用的邮箱地址）、账号剩余卡时转移等会对玩家产生直接影响的项目全部与此相关。


只要坚持购买点卡并进行充值，就可以在游戏世界中成为英雄

从技术问题到合同问题

“啊，英雄们，你们都会坚持不懈的，是不是？”
——黑石之王 维克多·奈法里奥斯

如果上述情况属实，那么数据转移的技术问题的关键就成为了九城与网易的谈判进展是否顺利的问题。据悉，因九城与暴雪所签订的代理权协议规定”暴雪娱乐拥有《魔兽世界》的所有内容，或对其有排他性的许可权″，而且每周二服务器停机维护时九城有义务向暴雪提交数据进行备份，所以玩家在游戏中的数据不会有所损失，但九城未必会把顺利进行游戏所需要的其他数据痛痛快快地交给从自己手中”夺”走代理权的网易——毕竟，在商业谈判中，双方都需要优先考虑自己的利益：对网易而言，利益意味着尽可能减少谈判成本，以及争取通过暴雪的手腕无偿得到玩家的全部数据；而九城的利益则在于开出足够高的价码并以此尽可能地挽回损失。



九城的“有奖充值实卡”活动：今天你充了没有？

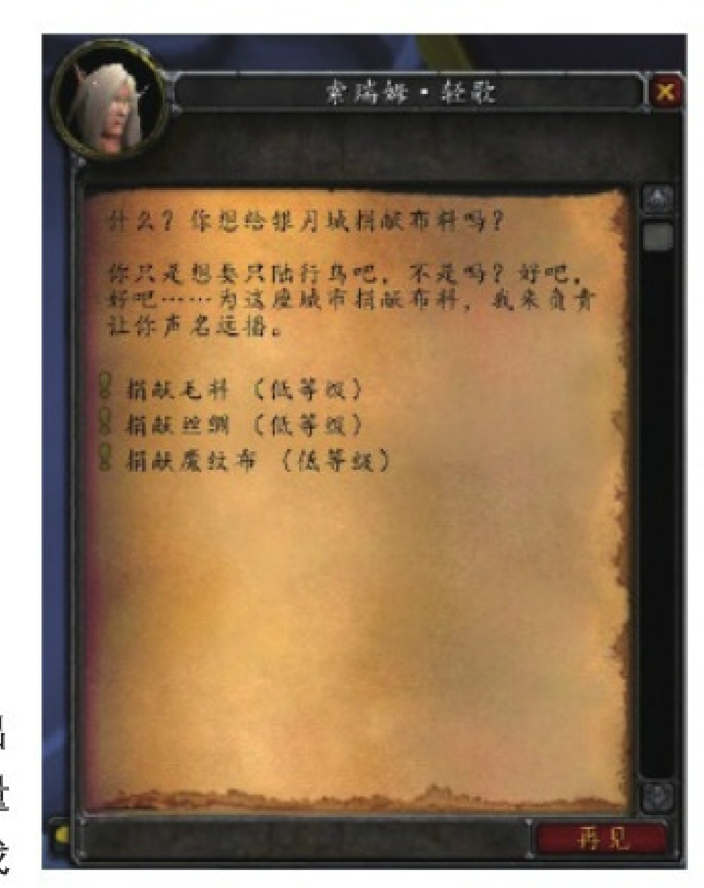
九城和网易都迟迟不肯公布对玩家已充值、未消耗卡时的补偿措施这一现实，也在说明双方正在为此展开谈判——就目前的情况看来，九城无疑是试图把卡时数据转让给网易（甚至在“五一”期间——距代理权协议结束进入一个月倒计时的时候举行了“有奖充值实卡”专题活动），但不承担将用户购买点卡的钱转账给网易的责任。而网易如果情愿“痛快地为九城买单”，则早就会公布相关信息。毫无疑问，玩家账户剩余卡时处理问题悬而未决的局面还将伴随着已宣告敌对，而不仅仅是竞争关系的九城与网易的艰难谈判而持续。

在临近截稿日的5月12日，距代理权正式易主之日不到一个月的敏感时期，《魔兽世界》的最终用户许可协议(EULA)和中文版使用条款协议(TOU)毫无预兆地发生了明显的变化。新版本协议最大的改动并不是在网络上引起广泛讨论的TOU中的第7条内容”第九城市拥有中止、终止和/或删除用户账号的绝对权利。″——之前版本的EULA中12（K）的内容就是”第九城市全权保留修改或删除包括但不仅限于游戏数据和其他累计、储存或上传于《魔兽世界》中的任何信息的权利。″如果要深究新协议中对该条款的改动，其作用反而是进一步**削弱**了九城的权利——从”全权保留修改或删除包括但不限于……储存或上传于《魔兽世界》中的任何信息的权利，被精确限制在”只拥有中止、终止和/或删除账号的绝对权力（同时意味着不再拥有修改和删除账号以外的任何数据的权利）″，而新版EULA的3(A)对所有权进行的规定被修改为：暴雪娱乐拥有或有权许可魔兽世界及其复制品的一切所有权及知识产权……以及您所提供给第九城市和/或暴雪娱乐的个人信息和其他所有有关信息……暴雪娱乐保留所有权利。第九城市拥有魔兽世界在区域内的独家代理运营权……这些更改的内容完全可以以阅读潜台词的方式进行理解：首先，进一步明确了之前版本的EULA中第7条所规定的”暴雪娱乐拥有《魔兽世界》的所有内容，或对其有排他性的许可权。″强调了”所有权利皆属于暴雪，而九城只拥有”在区域内的独家代理运营权″。力度最强的则是进一步把暴雪所有权的范围扩大到”包括用户提供给第九城市和/或暴雪娱乐的个人信息和其他所有相关信息″——换句话讲，在该协议生效之后，九城不得不把玩家通过防沉迷验证所提供的身份证号码及用户注册九城通行证所使用的邮箱等数据也提交给暴雪——也就相当于送给网易。但这些数据正是九城在与网易进行谈判时拥有的价格最为昂贵的筹码。

不出所料，在长时间”原因不详”的服务器异常与停机之后，九城在5月13日于官方论坛以”关于《魔兽世界》第3.0.5.9869号补丁的紧急公告”为题发表了声明，声称”其对相关协议的修改亦非第九城市所为，我们之前对此完全不知情。″并且强调”第九城市和用户分别是用户协议的双方。未经合同签约方同意由第三方进行的对合同条款的修改对合同双方并无效力。″解读这一声明同样要”换句话讲″——九城不承认暴雪修改后的EULA和TOU的效力。之后九城强行将协议内容修改回局势由此变得更加复杂：原本高高在上的暴雪也将被卷入九城和网易陷入僵局的谈判之中。本刊在此不能对三方谈判发展趋势及是否会诉诸法律解决做出预测，至多只能就发展至杂志截稿日的局势做出总结：三方陷入了一场胜利条件各不相同的混战之中，对九城而言，谈判的胜利条件是得到”一笔自己无法拒绝的钱″，对网易而言，则是”利用暴雪的力量实现‘空手套白狼’″，而暴雪的胜利意味着最大限度地确保未来的合作伙伴网易的利益与双赢的局面——等等，在一片热火朝天、沸沸扬扬的商战局面中，是不是少了些什么？《魔兽世界》的国服玩家——消费者的地位何在？

注：5月12日暴雪单方面修改EULA之前的EULA文件为“WoW EULA ChinesePRC_20080422”，修改之后的EULA为“WoW_EULA_zhCN_20090506”。5月13日的服务器全面停机后，EULA又被九城单方面修改回了之前的版本。

乱局中的玩家权益维护



“等我们玩够了再说。”
——**女公爵布劳缪克丝**

“你想给银月城捐献布料吗？你只是想要这只陆行鸟吧，不是吗？”
——**银月城部落布匹军需官 索瑞姆·轻歌**

“消费者是上帝”。没人会对这个朗朗上口、听上去充满力度的句子感到陌生，但这句话在抒情与煽情之外还表达了什么呢？在剥离掉感情色彩之后，它们与经常出现在以黑帮为主题的电影中那句恶狠狠、冷冰冰的“放尊重点”有区别么？而衡量“尊重”的标准又是什么呢？对大多数《魔兽世界》的玩家而言，与长期投入在游戏

中的精力与感情相比，为换取4000分钟游戏时间而消费的30元人民币几乎可以忽略不计。在网络游戏运营中，运营商如何才算做到、做足对玩家这些投入的“尊重”呢？倘若存在如同酒店评星级一般权威的标准：一个现成的、细致的、达成共识的尺度，一切都会好办得多，但人们并不拥有，也无从制订这一标准。现实中，玩家总是渴望得到“尊重”的上限待遇：一帆风顺，万事如意，而运营商出于成本方面的考虑，往往只能守住“尊重”的下限原则：不违法，不违约。玩家认为自己的权利很多，而运营商认为自己的义务很少，正是因为这一反差使得运营商的无愧与玩家的不满所形成的强烈对比成为网络游戏运营中再常见不过的一景。然而，在合同所规定的义务之外，商人有必要履行“高尚的义务”么？对只履行合同所规定义务的商人而言，玩家的地位又如何呢？

“我是这里的主人，你们这些凡人对我来说一无是处……”
——黑石之王 奈法利安

本刊曾在2006年第9期的专题企划《霸王条款下的游戏人生》一文中提出：玩家在进行网络游戏前接受的“用户许可协议”存在诸多严重不合理之处，其中最为严重的就是运营商能够同时扮演合同的制定者和仲裁者双重角色的问题。时至今日已过去了近3年时间，这一现象的合理化和规范化趋势还是未见端倪，玩家们仍然必须接受厂商的要求（无论这些要求是否具有法律效应）才能进行游戏。在此之外，针对《魔兽世界》国服代理权易主一事，必须特别指出的是，以“维护厂商利益”为出发点而制定的“用户许可协议”所维护的绝不仅仅是运营商利益，像暴雪这样成熟的商业巨头显然更懂得如何最大限度地保证自己的权利、限制玩家和运营商的权利，以此减少自己——游戏的开发者所需承担的义务，而承担义务对商人而言往往只意味着承受“不必要的”风险和损失。

显然不会有任何玩家会因认识到自己的尴尬处境而感到欣然——这已不是“是否得到尊重”，而是“是否受到侵害”的问题了：当漫长的谈判过程结束后，悬在商人们心头的巨石迟早会沉重地砸在玩家们的头上，无论“生意”导致企业的账户和资金发生了多么剧烈的变动，为高高在上的商家买单的只会是玩家。

在代理权易主后，玩家所面对的第一个问题是：格式合同肯定发生了改变，这意味着玩家至少需要面对三个新的协议：首先是在网易注册或激活账户时，需要与网易达成用户协议；然后是在安装客户端前需要与网易达成《魔兽世界》中文版使用条款协议，最后是进入游戏前必须与网易达成《魔兽世界》最终用户许可协议与《魔兽世界》相关的协议内容当然不会是由运营商单独制定的，与《魔兽世界》其他地区的EULA和TOU内容进行对比，不难发现其内容的大致框架和具体规定是一致的，这就意味着新协议的内容不会与之前的有太大出入，所有变化都不会比运营商名字的变化更大——但是，记者根据对高校《魔兽世界》玩家所进行的采访发现，目前国服玩家的态度大致可以分为两类：一部分玩家表示“伤透了心，对自己的权益被其他人玩弄于鼓掌之间的现实感到非常无奈，对鹬蚌相争的运营商和坐收渔利的暴雪感到非常失望，进而对《魔兽世界》失去了兴趣”，而另一部分则表示“影响不大，反正角色数据不会有损失，而游戏还是会继续玩下去”。对于这部分“心灰意冷，不想再玩”的玩家而言，按照《消费者权益保护法》第9条规定“消费者享有自主选择商品或者服务的权利。消费者有权自主选择提供商品或者服务的经营者，自主选择商品品种或者服务方式，自主决定购买或者不购买任何一种商品、接受或者不接受任何一项服务”，他们当然有权利拒绝接受新协议，并且提出终止协议，但是终止协议又意味着什么呢？在提出终止协议后，玩家能够要求运营商对账号剩余卡时进行赔偿么？

对商家而言，利益有成百上千种分配方式，而对玩家而言，只会有两种结局：剩余卡时保留在账户中或不保留在账户中。进一步的问题则是：如果玩家账户的剩余卡时数据没有转移到网易处，玩家有权利要求九城进行赔偿么？

截止到截稿日期时九城承认其效力的“WoW EULA ChinesePRC_20080422”中的相关规定包括：

6：在任何情况下第九城市都没有义务提供金钱补偿。

11：您同意并承认，您无获得在本协议终止前代表账号预付的任何金额的任何退款之权利。

12（G）：在任何情况下，第九城市和暴雪娱乐对您都不承担任何惩戒性的、后果性的损失。

由此可得出的结果是：无论玩家是否提出终止协议或是协议是否终止，无论玩家是否因协议终止而“获得代表账号预付的任何金额的任何退款之权利”，九城都会因第6条和第12条内容不提供金钱补偿、不承担任何损失。

就目前的情况来看，最终用户许可协议的存在几乎无异于但丁在《神曲》中所写的“冥界之门”，上面清清楚楚地雕刻着“进入此门者，当放弃一切希望”……但法律仍站在玩家——消费者这边。



“进入此门者，当放弃一切希望”

北京华沛德律师事务所的符卫华律师在针对这一问题接受采访时表示：合同在法律上是一种“约定”，玩家单方希望解除这一约定，首先要看合同内有无此约定的内容及有无法律界定的重大违约行为。而以《魔兽世界》的服务商易手事件来看，用户拒绝更换服务商，想进行退款，首先就得有相关的依据。比如说他的装备丢失、或者给他已经造成了相应的损失，如果没有任何理由的拒绝服务很难在法律上进行“主张”。如果真要是主张也可按照纠纷争议的一般程序进行，即：协商（和游戏运营商），如果协商不成可采取法律手段保护自己即起诉。

但另一方面，九城与玩家签定的协议中，也提到了“本协议受中华人民共和国法律管辖”。

根据《消费者权益保护法》第47条规定：经营者以预收款方式提供商品或者服务的，应当按照约定提供。未按照约定提供的，应当按照消费者的要求履行约定或者退回预付款；并应当承担预付款的利息、消费者必须支付的合理费用。

那么这是否意味着如果九城停止《魔兽世界》的服务，预付款及相关利息应退还给玩家。即便玩家所预购的游戏点数可以转入运营商所运营的其他游戏，玩家是否也有理由要求赔偿呢？

此外，根据《消费者权益保护法》第24条规定：经营者不得以格式合同、通知、声明、店堂告示等方式作出对消费者不公平、不合理的规定， 或减轻、免除其损害消费者合法权益应当承担的民事责任。格式合同、通知、声明、店堂告示等含有前款所列内容的，其内容无效。根据这一规定，《魔兽世界》最终用户许可协议的诸多条款又是否是有效的呢？

符卫华律师对此表示，因我国法律尚未对“虚拟财产”的性质做出明确定义，相关法律所能起到的直接保护作用只有促使运营商对消费者账户上未消耗卡时做出补偿。就过往的情况看来，运营商做出的补偿手段大多是将卡时转移到运营的其他游戏中或是提供一段免费游戏时间，并且没有玩家因对该补偿手段感到不满而进行上诉的情况发生。

她在采访的最后提醒玩家：“我觉得这个时候，在一切情况不太明了的情况下，玩家可以采取避免一次充太多的值的方法保护自己的利益，这样也许能使维权的成本最低。”

冰封王座

——暴雪、网易、《魔兽世界》与九城的命运

五年前，当九城与暴雪签下代理权协议的时候，国内的游戏业正处在一片混乱之中。五年的时间改变了什么？新的混乱局势之中仍然没有丝毫秩序可言……而三年后，这一切会发生改变吗？

“现在，我们合二为一！”
——巫妖王 阿尔萨斯

6月8日是九城与暴雪所签署的代理权协议的日期，也许这一天的到来会揭开迷雾中全部的谜底，也许这些秘密将伴随着种种“遗留问题”而持续得更久。但毫无疑问的是：这次围绕着《魔兽世界》代理权展开的混乱之治确实为整个业界带来了不小的震荡，支配着商业的并不是尘归尘、土归土的自然规律，险象环生、充满机遇的商界也并不总是成王败寇的世界。暴雪的地位决定了它无疑是最终的赢家：《魔兽世界》这部空前成功的网络游戏作品创造出无与伦比的价值，而另外两部受到全球玩家瞩目的作品《星际争霸 II》和《暗黑破坏神III》的前景也非常光明，更难以想象已进入实际操作阶段的全球战网计划将为其创造多高的利润——经历无数经典作品的历练，暴雪已经具备成为业界霸主的素质，而无比强调游戏开发、产权保护与长远发展战略的暴雪能走到今天这一步，对整个业界所起到的模范带头作用也是无可置疑的，对国内业界目前“零散的游戏开发作坊为获得投资而唯运营商马首是瞻”的局面也有着很大启发。当然，更多的是讽刺。相对于国外成熟的游戏产业，国内的原创开发虽然进入起步阶段，但缓慢的速度和不思进取的态度仍令人为之心焦，诸如“一个引擎换几套模型开发几款‘新’游戏”“一个游戏换个名就变另一个游戏”的滑稽现象还屡见不鲜。而开发与运营的脱节和运营商完全控制开发者的局面更为严重……在这种情况下，两家民族企业为争夺一款外国游戏的代理权而大打出手的事件实在是令人扼腕叹息。为“受制于人”的窘境所付出的代价显然不会只停留到目前为止的这一阶段，很难说暴雪是否会为了实施“战网全球化”这一战略而效仿“浩方对战平台”的盈利模式，或是直接推广月卡或点卡收费制——仅仅靠出售正版光盘和CD-Key的一次性收入能满足已通晓成熟商业运作技巧的暴雪的逐利欲望在现在看来是件相当不可思议的事。而拥有“绝对统治地位”“一家运营商不肯配合，还有其他无数运营商争着抢着要和我配合”——这一优势的暴雪是否会像强制推行CD-Key一样推行由自己控制生产序列号的点卡也说不定，届时，“网易一卡通”是否能“通”到《魔兽世界》和未来的战网服务还是相当可疑的。对在混乱之治中遭受巨大损失，就算拿到了数量不菲的“分手费”，但损失了能提供绝大部分收入来源的《魔兽世界》代理权的九城而言，前景则更加不容乐观：一方面缺乏研发力量，而以长期的人才和技术力量积累为核心的研发力量并不是靠单纯地资金投入就能建立起来的。转型的艰难无疑要强迫企业通过更多的代理来维持资金来源的稳定，而这很难保证昨日的挫折不重现于未来。

5年前，当九城在与盛大、奥美、光通等竞争对手的角逐中获得《魔兽世界》代理权时，曾和如今的网易一样春风得意：彷佛凭借这一神器的威力就能在充满动荡的游戏产业中成为自己命运的主宰。但几年后的事实证明，一切仍处于混乱之中：只要国内的游戏产业仍无法摆脱鹬蚌相争的局面，国外游戏产业巨头就会一直坐收渔翁之利，在国内得意洋洋的猎手与猎物为在食物链中占上风而撕咬挣扎的同时，螳螂与蝉总会被黄雀的阴影所笼罩……

“总有一天，猎人，会变成猎物。”
——猎手阿图门

《魔兽世界》代理权易主所引发的混乱之治正如游戏世界中洛丹伦王国覆灭之际最后敲响的警钟，同样的钟声，对于大举入侵的亡灵天灾势力而言是胜利的凯歌，而对于洛丹伦和艾泽拉斯世界的人民而言则是绝望的丧钟。但这钟声最终唤醒了游戏世界中的英雄们，并最终激励他们进军诺森德的亡灵天灾帝国，向巫妖王发起挑战……然而，现实中是否会用同样的英雄因此而觉醒和崛起，扭转猎人与猎物的僵局、破除这一诅咒呢？P

离开魔兽也还有世界

■本刊记者 冰河

"如果没有《魔兽世界》，这个世界会变成什么样？

答案是：该什么样，还什么样。

地球不会因为少了谁而停止转动，人的生活也是。所谓那些"离开了就没法活"的想法，不过是一时的激愤或无聊的自恋而已。"

这是一个《魔兽世界》资深玩家在与记者谈论"魔兽代理权易主"事件时发出的感慨。

对于《魔兽世界》这样一款运营4年，稳定用户超过百万的游戏来说，代理权易主的确是一件比较重大的事情。所以当网易接手《魔兽世界》的消息传出之后，从平面媒体到网络媒体，从专业媒体到大众媒体，从各种"专家"到草根人士，都围绕着"魔兽改嫁"，喷发出各种各样的口水。事实上这也是《魔兽世界》在中国之所以经久不衰的原因。无论是赞成它还是反对它，但都不得不关注它。它养活了远远超过它用户的无聊人士，供这些人得名、得利、得到各种赞誉或唾骂。仅仅3年之内，围绕《魔兽世界》形成的规模行业就有如网吧行业、虚拟交易行业、网瘾治疗行业等。当然这些规模行业并不仅仅面向《魔兽世界》的玩家服务，不过很多时候《魔兽世界》都自觉不自觉成为中国网游行业的代表，对游戏毫无了解的教授专家可以痛心疾首地用"魔兽"来称呼所谓的"网瘾患者"，对游戏一知半解的美女可以毫不谦虚地以"魔兽美女"的面目出现来赚眼球。曾记否？当"铜须"莫名其妙名扬天下时，有多少人和媒体认真查证过这件事情的真伪？一个事后看来没有任何明确证据的"桃色事件"让《魔兽世界》成为一段时间内广大人民群众热衷的消费内容。这就是《魔兽世界》和其用户所面对的现状。人们只会以他们想要的眼光去看待这个虚拟的世界，至它的真面目是如何，玩家到底活在怎样的状态，其实不是关心的重点。从某种意义上说，这也是为什么很多人宁愿沉迷《魔兽世界》，而不愿意面对真实世界的原因——没有人真正在乎过他们的真实想法和需求。那些喜怒哀乐、悲欢离合都被浓缩成两个字：玩家。它只是一个轻飘飘的符号，被"专家教授"们拿起来"玩家长、玩家短"，根据"专家教授"的需要来证明某些理论。

同样顺理成章，当《魔兽世界》的代理权易主消息传出之后，纷杂的评论中，真正深入《魔兽世界》去了解玩家想法的人几乎没有。是啊，既然不用懂游戏，坐在那里从道德、经济、法律高度就可以把事情分析得上纲上线、体无完肤，又何必费力气去了解底层用户的真实想法呢？

其实他们想要的，真的很简单。

九城即将失去《魔兽世界》，这已经是既成的事实。

面对代理权的迁移，一众看客露出幸灾乐祸的表情。仿佛他们终于等到了这一天。

"眼见他起高楼，眼见他宴宾客，眼见他楼塌了。"孔尚任在《桃花扇》中曾经如此慨叹，"俺曾见，金陵玉树莺声晓，秦淮水榭花开早，谁知道容易冰消。"朱骏不是个文人，只是个商人，最多也只算半个足球人，不过当他面对这一切的时候，恐怕心里想的离此不远。

"魔兽"易主，其实最受关注不是九城未来命运如何，而是《魔兽世界》这款在中国运营最成功的进口游戏未来命运如何。那些曾经在《魔兽世界》奋战4年的玩家，会不会跟着它一起走。

在6月8日九城与暴雪的服务合同到期之前，看上去没人知道答案。

不过对于玩家来说，答案明确而简单：继续玩，或就此离开，都是合理的选择。因为4年之后，他们都有各自充分的理由。这是在与十几位仍然在玩和已经离开的《魔兽世界》玩家深入交谈之后，本刊记者得到的答案。这个答案看上去似乎很不合理，但他们最后指向的路径却奇异地重合到一起。

"离开，这说起来很轻易，但决断却不是那么下的。离开还是留下，关键还是看九城之后网易能提供给留下来的人怎样的服务。说到底，九城也罢网易也罢，大家其实还是为了《魔兽世界》留下的，如果是为了网易或九城，自然可以去选择他们的其他游戏。"

这是采访一开始，一个从美服公测阶段就开始玩，至今仍奋战在国服和台服的老玩家告诉记者的结论，其他人也对这个结论表示赞同。正如大家都已经知道的那样，选择一个网络游戏，其最初理由不外乎是画面精美、打斗爽快、系统严谨等理由。但能否在试玩阶段过后留下来，而不是删除客户端然后寻找另一个游戏，却是由网络游戏服务提供商的服务质量决定的。《魔兽世界》原来的服务提供商是九城，到目前为止，可以说九城的服务还是成功的，否则《魔兽世界》在中国也不会接连创造在线人数新高，成为《魔兽世界》全球运营市场中人数最多的地区。

但《魔兽世界》和九城在商业上获得巨大成功，却并不意味着九城的服务获得玩家的全面认可。事实上九城在玩家中的口碑远远与它付出的努力不相称，最大的原因在于《燃烧的远征》和《巫妖王之怒》两部《魔

第九城市大事记

1999年8月 第九城市前身Gamenow正式推出，国内第一个网络虚拟社区www.gamenow.net成立。

2000年5月 第九城市改版，正式更名为：www.the9.com。

2004年4月 第九城市集团与维旺迪（Vivendi Universal）旗下的暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）签署中国战略合作协议，取得《魔兽世界》（World of Warcraft）在中国大陆地区独家代理运营权。

2004年12月16日 第九城市在纳斯达克正式挂牌，股票代码"NCTY"。

2005年4月 《魔兽世界》全面公开测试。同年6月，该游戏在中国大陆地区正式开始商业化运营。

2007年1月 第九城市同维旺迪游戏公司和暴雪娱乐就《魔兽世界》原始授权协议的补充条款达成一致，在中国大陆推出新资料片《燃烧的远征》。

2007年9月 《魔兽世界》资料片《燃烧的远征》正式在中国大陆地区开放。

2009年4月16日 暴雪官网宣称，将其《魔兽世界》的中国代理权正式授予网易公司，为期3年。

兽世界》资料片在中国市场的拖期运营。《燃烧的远征》拖了8个月才与中国玩家见面，《巫妖王之怒》落地至今仍遥遥无期，玩家只能看着欧美玩家和海峡对岸同胞率先升级奋战，自己却只能滞留在艾泽拉斯大陆和外域，这使得玩家产生了非常强烈的情绪。众所周知，作为进口游戏，《燃烧的远征》和《巫妖王之怒》的落地运营并不仅仅由九城说了算，还需要经过有关管理部门的层层审批。《燃烧的远征》“很好很强大”的修改经历也说明了落地之难。不过玩家不会体谅这么多，他们只要求能尽快玩到新游戏，于是最终所有的怒火都落到九城头上。加上九城老板朱骏并不是个习惯韬光养晦之人，在“魔兽”成功之后的种种性格言行让玩家很不适应。最让人惊异的是他竟然把精力转向万年扶不起的中国足球，快乐地去玩中超联赛了。于是“本职没干好就拿着我们的钱去填足球那个无底洞”的言论给朱骏定了性，连带着九城也被玩家口诛笔伐，以至于当它失去“魔兽”代理权之后几乎没人表现出同情，这不能不说是九城在运营中的一个失误。而玩家也为此对未来网易的服务充满期待，尽管《大话西游2》和《梦幻西游》的玩家也有重重怨言，但对于玩家来说这都是另一个世界之后的事情了。“难道会比九城还差不成？应该触底反弹了吧。”

但一个值得注意的现象是，尽管《燃烧的远征》落地之前也同样有众多玩家宣称要放弃游戏，但在《燃烧的远征》忽然上线之后，大部分人都选择了回归，很多服务器再次出现久违的排队现象。而《燃烧的远征》运营一个季度之后，九城发布的财务公告骄傲地宣布，《魔兽世界》的在线人数达到运营以来的新高，而且这一数字在2008年中期还再次被刷新。如今《巫妖王之怒》落地中国之前中的种种怨言，很可能是当年的经历再一次重演。

《魔兽世界》是一个网络游戏，而网络游戏的特点就是玩家的感受和活动不仅仅被剧情所左右，更主要的取决于它的社会活动。《魔兽世界》在这个方面做得非常精妙，它成功地组织起不同类型的活动，有对抗为主，有合作为主，也有独行侠的空间。因此，一个玩家留下来，不仅仅取决于级别高低，他的装备，他的道具，他的成就、声望、头衔、坐骑、生产技能、各种配方图纸，所有的这一切构成了一个人在游戏中生活的种种充实。所以即使如传闻所言，网易给新玩家直接开70级的号并附送一身T6装备，对于老玩家来说未必比自己从前未满级、装备参差不齐的账号更有吸引力。面对玩家“我5天时间就可以把一个号从70升到80，但我的竞技场装备呢？我的头衔呢？我的龙呢？我的大鸟呢？我的风剑、祈福、上古狩猎者长弓呢？我的收藏品呢？我攒齐的附魔图纸呢？我的各大势力声望崇拜呢？”的问题，网易只有一个选择，就是从九城拿到玩家的原始数据资料，这是保证玩家不流失的基础。至于未来的运营效果，如果“巫妖王”年内不能上线，出现怎样的萧条都不奇怪，但“巫妖王”一旦上线，新的高峰一定会出现。

更重要的是，网络游戏本身具有活动关联性，这种关联性经常体现出一种“雪崩效应”，就是一个人的变化，可能引起玩家群体的巨大变化，一个人在游戏中的社会关系是装备道具之外留住玩家的最关键因素。采访中很多人都表示：“如果我的朋友都走了，那么我留下来也没意思。如果朋友都回来了，那么我即使离开，也会经常回来看看。”保持网络游戏中的社会结构稳定，这已不是依靠数据和技术能解决的问题了。面对这个问题，无论是网易还是九城，乃至旁观的暴雪，他们目前都没有足够说服玩家的方案，也许是他们胸有成竹，也许是他们过于自信，也许他们根本没想过玩家会怎么反应。那么，玩家的走或留都很平常，因为无论哪一方，目前都没能对他们的权益做出足够保证。

不过即使玩家选择离开，对这些在《魔兽世界》中沉浸多年的人来说，没有“魔兽”的世界未必会出现多大变化。一个已经离开半年的老玩家“范尼最爱德鲁伊”告诉记者：“其实游戏里的社会和游戏外的社会没有太大区别，离开了《魔兽世界》，不用面对总打不完的副本，不用研究各种天赋的差异，不用烦恼于公会复杂的人际。但取而代之的是忙不完的工作，各种应酬的叨扰，办公室和学校的人际一点不比公会简单。如果仔细比较一下，可以发现游戏里的社会比游戏外还是轻松一些，时间长了你就会想回来。在《魔兽世界》里虽然人是坐着不动，但可以飞翔在天空，可以遨游在大海，可以奔驰在陆地。倒是离开了游戏，人虽然在四环路上奔驰，却感觉还是被束缚在一个小小的空间里。另外不玩游戏也不意味着与游戏或“魔兽”绝缘。我们离开游戏，可能是因为自己的权益没有得到充分保障，但不沾游戏了，权益就一定能得到保障么？该失业的一样无原因失业，该被骗的一样拿奸商没辙。就是坐在家里，没准什么时候会被‘羊叔’以‘网瘾’的名义抓进去电，前提是你的父母被他忽悠了。这样的日子，你觉得离不离开《魔兽世界》区别很大么？总有人会被电击，特别是团灭的时候，至于有没有效果……只有天知道了。”

是啊，这个年代，离开了“魔兽”，世界依旧存在，而且一点也不逊色。那么我们还追究那么多干什么？游戏里和游戏外，其实是一样的。P

网易游戏大事记

1997年6月 网易成立。

1997年11月 网易研发了自己的全中文免费电子邮件系统。

2000年1月 网易在纳斯达克上市。

2001年12月 网易推出了首款自主研发的大型网络角色扮演游戏《大话西游 Online》。

2002年8月 网易在在《大话西游 Online》的基础上开发了《大话西游 Online II》，成为国内第一个成功运营的国产网络游戏。

2002年11月 网易推出免费即时通信工具——网易泡泡（POPO）。

2006年5月31日 网易自主研发的3D游戏《大唐豪侠》正式公测。

2007年9月12日 《大话西游3》正式运营，游戏画面在2D网络游戏产品中达到了一定的水平。

2008年2月29日 全3D产品《天下贰》开始内测。同年还推出休闲游戏新作《疯狂石头》、《魔法火枪团》。

2009年4月15日 当天下午，网易正式宣布当年6月起获得《魔兽世界》在国内代理权的消息。

▶快言快语

2D横版动作过关游戏在网络化中获得新生？

相信大多数读者关于电子游戏的美好回忆中都包括《脱狱》《双截龙》等知名2D横版动作过关游戏，这一类型的游戏曾经给年少或年幼的玩家带来了游戏的启蒙教育，也曾在全盛期以街机出色的手感与卓越的画面表现陪伴玩家的成长。随着3D技术的成熟和流行，2D横版动作过关游戏曾长期溺入死水，杳无音信，但是近来又以“DNF”（《地下城与勇士》）为标志，凭借全新的网游面貌浮出了泥沼，拾回了全盛期的超高人气。这究竟意味着重生和复兴，或仅仅是昙花一现？

■北京 sol
哈尔滨 爆浆元气娘

从FC到DNF

上个世纪90年代初，在“红白机（Family Computer）”还是奢侈品，一盘游戏卡的价格卖到百元上下的时候，尚年幼的我在邻居家第一次接触到了“电子游戏”这种比电影录像带和摇滚乐更时髦的东西。童年的这种经历总是难以忘却的，至今我仍记得自己站在播放的不是“真人节目”的电视前的茫然，以及屏幕中的内容：一款名为《脱狱》的游戏。虽然在相当长一段时间后我才明白“脱狱”一词的意思，还知道了有许多和这一游戏内容相似的游戏被分类为“横版动作过关游戏”，但是在第一次接触时，我就被这种游戏深深地吸引住了：它看上去就像是当时流行的“武打片”一样——而且是可以亲手操纵的！对于只玩过弹玻璃球、丢沙包的孩子来说，这种游戏方式是完全无法想象的。幸运的是：在接过手柄的一刻，我就掌握了这种陌生游戏的玩法。

冒着被家长揪着耳朵拎出街机厅的风险，用一两块零花钱买几个币，踩在凳子上（这样才够得到操纵杆和按钮）玩上很短一段时间，这是童年除了过年时放花放炮以外最令人兴奋的事。玩不到的时候，就站在旁边踮脚看着，等玩的人Game Over后，在限时投币的倒计时画面出现后兴高采烈地拍打几下按钮……后来街机厅里又出现了《吞食天地2》和《名将》，更流畅的画面效果、更出色的打击感、骑马作战、使用热兵器和驾驶机器人等新的游戏要素更是让我和伙伴们为之疯狂。如今回忆起当初在街机厅昏暗的环境中产生的那种梦境般的晕眩感，心跳仍会加速。那些动作游戏也成为了最美妙的童年回忆内容之一。在街机厅因种种原因关闭以后，尽管伴随着成长的轨迹，我又接触到了数量上更多、技术上更先进、形式上更丰富的游戏，但对横版动作过关游戏的热爱从未改变。第一次在电脑上接触到街机模拟器和这些熟悉的游戏时，我更是欣喜若狂——没有了投币的限制，我终于可以“打穿”这些游戏了。然而，在一次次重复游戏过程中，却有一种空虚感逐渐滋生：这些游戏终究是线性的、单调的，在罕见的支线和有限的隐藏要素之外，没有更多的玩法。无论多么执着于通关过程的完美，在游戏结束后除了分数不会有任何东西被保存下来。在经历了众多有存档功能、支持种种继承、可循环进行的游戏





《名将三国》中的青龙，特点是永远歪着脖子和站不直的别扭姿势





DNF的地图（上图）与《鬼吹灯OL》的地图对比，区别在于后者的规模比前者小


《天关战纪》，别被魔法的效果欺骗了，这游戏不练弓弩就是在给自己找别扭

后，这种遗憾难免会让通关的快感因失落而大打折扣。于是这些曾经热爱无比的游戏也逐渐遭到了冷落……

街机上这些成功的2D横版动作过关游戏的经典地位是无可置疑的，但流程短暂、玩法单一的缺陷导致这些游戏注定只能在街机上获得成功，就连在家用机上的移植作品都难以获得与街机同样的人气，更不要说在PC平台上的表现了。随着技术的进步和游戏类型的多样化，老牌的动作游戏厂商也一直试图对这种类型的游戏进行改造，但改造的结果往往是画面的3D化，或是取消多人合作，变成纯粹的单人游戏……似乎只有抛弃这种游戏类型中的“落后”成分——尤其是“2D”，才能继续做出“横版动作过关游戏”。于是在很长一段时间内，几乎所有厂商都在这一领域内再无任何建树，似乎这个类型已经彻底被时代所遗忘了。而作为玩家也没什么可遗憾的——毕竟，这种新陈代谢是伴随着游戏整体的进步而进行的。

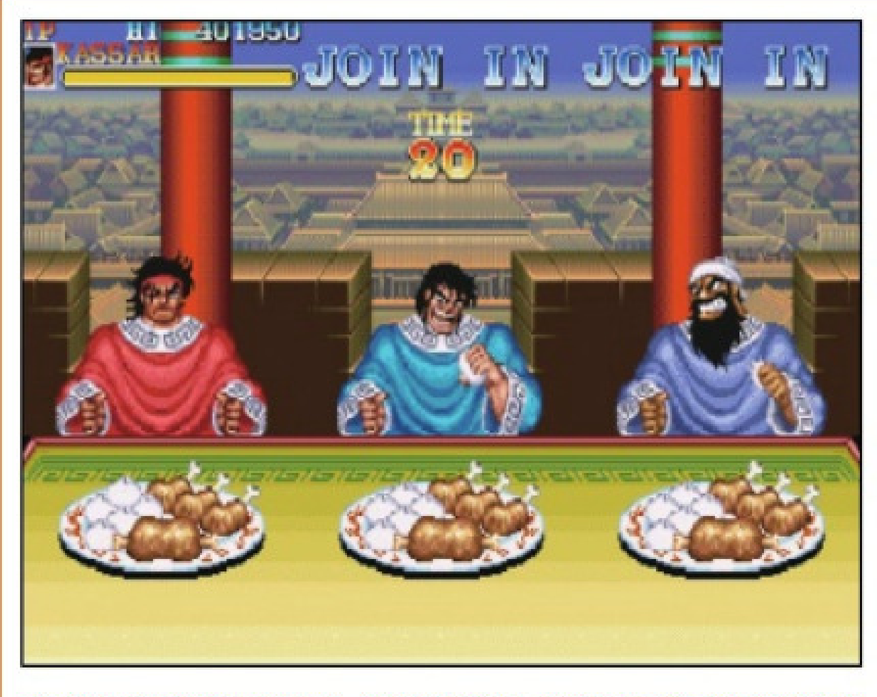
《脱狱》，对我进行游戏启蒙教育的就是这个2D横版动作过关游戏

但是这种游戏类型真的终结了么？在所有人都对此心灰意冷、不抱期待的时候，Dungeon and Fighter（DNF）出现了，这款融合了横版动作过关、格斗、角色扮演等多种游戏元素的大杂烩式作品体现出了空前的诚意：混合在其中的来自任何类型游戏的元素都不显得多余或粗糙，尽管游戏只有800×600的分辨率，但是画面细节与人物动作出奇地细腻流畅，配合出色的音效和爽快的打击感，让人仿佛回到了街机的年代——更重要的是：作为一款网络游戏，它是“玩不完”的。诚然，作为网游——尤其是作为以盛产“泡菜网游”著称的韩国所制作的网游，DNF也无法摆脱“打怪、练级、穿装备、PK”的套路，但是能做到以横版动作游戏的方式来完成打怪和练级的过程，这在普遍模仿《魔兽世界》的网游中实属难得。制作团队的诚意也同样表现在角色与职业的设定上：5个基本角色，每个角色又有4种转职方向，不同的角色与职业的打法有着巨大差别，根据玩家技能的选择与侧重点的不同以及装备的搭配，在PvP和PvE中的玩法也截然不同。例如，以操纵转轮机枪、激光炮、喷火器等重型武器为主要作战方式的“枪炮师”，经过巧妙的技能和装备搭配后，就会成为动作灵活、近战攻击速度惊人、连续技空前多样化的“华丽大枪”；而身材娇小、弱不禁风的“萝莉”法师，在转职为“战斗法师”后，会与装备法杖，躲在障碍物、队友和召唤兽身后，尽可能与敌人拉开距离的元素师和召唤师的战斗方式完全相反，成为以灵巧的步伐在敌群中穿梭，通过近战，以棍棒和长矛给敌人造成致命打击的战士型职业。同样作为“格斗家”的进阶职业，“柔道”是以近距离种类丰富的投技见长，而“散打”侧重于通过拳脚相加进行伤害输出，“气功师”则是以强力的远程攻击技能和优秀的辅助能力著称。拥有给队友施加各种祝福和疗伤技能的辅助性职业“圣骑士”，在令人惊叹的操作技巧和战术意识的掌控下，也能够成为格斗大赛的冠军……尽管作为汇聚多种游戏精华的“集大成者”的DNF因“集大成”而遭受“抄袭各种知名、流行游戏技能”的诟病，但是看到那些经典格斗游戏中熟悉的招式可以被用于进行横版清关，也有玩家对此表示感动——能玩到一个攻击技能如格斗游戏般丰富的横版动作过关游戏，也可以算是不少玩家的梦想了，DNF的出现圆了这个梦。在出色的融合能力与画面表现技巧之外，作为一款道具收费游戏，其在辅助运营策略方面的诸多设定也是相当成功的，例如“疲劳值”系统：玩家的角色每次进入地下城的新房间，都会失去一点疲劳值，而每天的疲劳值是有上限的。疲劳值归零后玩家就不能再进入地下城进行打怪练级，于是起到了鼓励玩家参与到PvP活动中——在竞技场中与其他玩家进行格斗的效果。而在PvP行为中，玩家是否购买了商城道具会对战斗的结果起到决定性的作用：收费道具中的“时装”会附加许多通过正常游戏途径无法获得的强力属性，不但可以弥补一些玩家操作意识不佳的缺点，还能够让操作意识良好的玩家如虎添翼。如果玩家拒绝参与PvP行为，还想继续享受横版清关游戏的快感，就只能建立新的人物——俗称“小号”。而投入到“小号”中意味着新的购买需求：从仓库的扩充容量、时装的选购，到装备品级的重新调整……一切都在刺激玩家的购买欲望，但这些是以不需要购买收费道具也能够正常进行游戏为前提的。此外，疲劳值的设定还会刺激玩家保持固定的在线时间——现实中有诸多玩家的亲身经历可以证实：不把每天“疲劳”耗光的话，有相当一部分人会觉得“亏了”或是“少了些什么”，而玩家的在线时间和投入程度往往是与消费水平成正比的。值得称道的还有“复活币”的设定，如同街机游





《快打旋风》和《吞食天地2》的选人界面



在使用街机摇杆进行这个俗称“吃包子”的奖励关卡时，玩家经常能爆发出真正“吞食天地”的气势

戏中需要通过投币“续关”一样。在DNF中，如果玩家所扮演的角色在地下城的冒险中死亡，可以通过使用“复活币”复活，此外还有诸多的收费恢复道具可供玩家选择。对于操作水平不佳的玩家来说，这些收费道具在很大程度上弥补了自身的不足，并且确保自己可以顺利地完成游戏。还有已经成为潮流的“喇叭”——如今的道具收费网络游戏中几乎是不可能缺少这种道具，它的效果是让玩家所说的话能够让全频道或全服务器的玩家都能看到——因为是收费的，而且无法被屏蔽，其用途反而更加广泛了。从一般情况下用于发布求购或出售信息，到离谱地用于炫富和谩骂……但无论玩家如何使用，受益的最终都是运营商。可以说，在同质化现象严重，除了《传奇》式、《魔兽世界》式、《仙境传说》式和《石器时代》式之外无一物的网游市场中，DNF这款在形式和内涵上都具有相当值得称道的独到之处的网络游戏能够获得空前的成功是值得庆幸的。它以全新的方式诠释了2D横版动作过关游戏，并让这个几乎被尘封的游戏类型重新焕发了生机……但是繁荣表象的背后却有着不可忽视的阴影，同质化现象的蔓延和国服代理商的种种作为都是值得反思的。

同质化现象的蔓延

DNF登陆国服之前，就已经在韩国市场取得了超高的人气。频频向韩国“取经”的国内网游开发商自然对此保持着一贯的敏感，对“DNF式”网游的效仿也早就开始了。《天关战纪》是国内最早投入运营的仿制品之一，坦白说，这款游戏在模仿的基础上还是做出了一些值得肯定的创新的，例如初始的职业选择只是决定角色的成长数值，在技能学习和武器装备方面有着很高的自由度，但与之相对致命的缺点是职业和武器间的平衡性做得无比粗糙，拥有不消耗魔法值和施法时间就能进行远程攻击能力的射击系职业无论是在PvP还是PvE中都占据着压倒性的优势，法师和近战职业只能在枪手的阴影下苟延残喘……最后干脆出现了人人是枪手的荒唐局面，职业划分形同虚设。而且开发团队直到最后也对此没有做出任何修正——是的，直到“最后”。这款游戏于2008年3月开始内测、4月开放公测、12月终止运营，短暂的生命终于被泛滥的外挂、单一的职业、无用的技能、廉价的高级装备、糟糕的组队系统（随着组队人数的增加，冒险的难度激增，怪物的血量和数量成倍增长，而所得经验却越来越低）、无限重复的场景和关卡、致命的Bug（人物会毫无征兆地被卡住无法操作，并因此不能获得通关奖励，经常导致前功尽弃）等等终结并埋葬了。如果说《天关战纪》的夭折给其他效仿者带来了某些教训，那么其他效仿者所学到的仅仅是“它学得还不够像”——换句话说：在其他DNF的模仿者看来，导致《天关战纪》夭折的原因是它糟糕的原创成分，是那些与DNF“不相似”的游戏元素导致了游戏质量的低劣。在这个教训下，其他效仿者自然都端正了态度，毕恭毕敬、谨小慎微起来——于是我们又看到了两款与DNF相似度更高的仿制品：《名将三国》和《鬼吹灯外传》。这两款游戏几乎已经不能说是对DNF的仿制了，应该说是对DNF的还原——从游戏界面到世界地图，从职业划分到技能设定，从关卡的设计到Boss的行动规律，无一不与DNF形神皆似。要说两款游戏的“优越性”，那就是分辨率远远高于DNF可怜的小窗口，但评论一款游戏美术水平的标准可不仅仅是最大分辨率的高低和色彩是否鲜艳。《名将三国》中始终歪着脖子、站不直的青龙，《鬼吹灯外传》糟糕的3D建模下那别扭无比的所有角色的全部动作都令人无语。《名将三国》中极难上手，几乎能给新手带来无穷挫败感的“朱雀”职业和那些难度极高，报酬却可怜无比的荒谬任务，也反映出了策划人员在游戏制作方面思路的重大缺陷和经验的严重不足。至于Bug——测试期间出现“所有14级的玩家角色统一变成青龙”“充值购买虚拟货币时趁网络延迟多点几下，虚拟货币会成倍增长”，这种Bug也不是什么令人惊讶的事——整个开发部门几乎就是一个以“分工、分赃、分家”为目的的临时搭建起的草台班子，又如何保证作品不成为又一款寿命约等于开发时间的“捞得快”呢？2D横版动作过关游戏曾经是街机厅里的“快餐”，但同时也是长期经久不衰，长期为玩家津津乐道的“美餐”，它并不意味着技术落后、开发成本低廉和创意缺乏，与之正相反，要从被尘封的游戏历史中唤醒这种游戏，让其重新焕发生机，需要的正是诚意和创意，而目前（也许还将有蜂拥而上的）的模仿者和仿制品还完全达不到这个标准。

运营商是周瑜，玩家是黄盖?

——DNF国服中的“一个愿打，一个愿挨”现象

DNF国服比较严重的问题主要有两个，第一个是“哒哒哒”：自从2008年6


《KOF》龙卷风 VS 《地下城与勇士》龙卷风


《侍魂》鬼斩 VS 《地下城与勇士》鬼斩

DNF中的招式大多源自对各种知名格斗游戏的模仿

月15日，DNF正式进行公测之后，游戏进程毫无预兆地卡死并被强制关闭的情况就开始频繁发生，因为程序卡死时扬声器中会短暂地重复播放卡死瞬间的声音，往往与机枪扫射时发出的噪声类似，故被玩家们戏称为“哒哒哒”。玩家们无不因这一严重BUG怨声载道，苦不堪言。由于玩家进入



在外挂泛滥的情况下，不要指望能够实现公平竞技，图为被外挂使用者秒杀造成高达99 999伤害的瞬间

地下城后非正常退出，系统会判定玩家为阵亡，重新登录游戏后玩家会进入虚弱状态，如果不交纳数额惊人的复活费用，等待完全恢复需要整整10分钟。于是高频率“哒哒哒”，让玩家把大量时间浪费在毫无乐趣可言的等待上。而运营商对此Bug的态度极不负责：直到现在还坚持把责任推给“个别玩家的机器配置、系统问题和网络故障”。但事实上，几乎没有一个玩家没频繁经历过“哒哒哒”——运营商为了证实自己所声称的内容，在后续版本中“解决”了“哒哒哒”问题——变成了“网络连接断开”，当然，经过“解决”，这一Bug所导致的效果和发生的频率没有丝毫改变。导致这一Bug的原因是：似乎是出于控制运营成本的目的，运营商并没有在DNF中使用时下最流行的网游反作弊程序nProtect GameGuard（以下简称NP），而是使用了自产的“山寨”程序替代NP。现在市面上的绝大部分热门网游中都有NP存在，其功能是检测玩家是否在登录游戏前开启了非法插件，在防止游戏过程中进行恶意的修改代码等方面也有着显著作用。而运营商对在DNF国服中使用“山寨NP”反作弊内嵌软件的细节绝口不提，始终坚持问题出在玩家身上——在某种程度上确实是这样：在相当长的一段时间内，只要玩家在游戏中通过名为“感电”的异常状态效果对敌人进行了高伤害输出，就有极高几率造成“哒哒哒”或“网络连接断开”，这直接导致几乎没人敢和游戏中两种依赖“感电”作为主要输出手段的职业“弹药专家”和“气功师”组队冒险。伴随着“山寨NP”出现的问题是游戏进程惊人的CPU占用率，在2009年初的ACT2版本更新后，更是达到了史无前例的最高峰：性能最高的单核CPU也无法保证游戏进程的流畅运行。而笔者的4200+，作为AMD在2007年推出的主流双核CPU之一，就算性能再不济，在运行《帝国——全面战争》之类的大型RTS时，处理同屏数千人的战斗也毫无问题，却对国服的DNF——这个低分辨率的2D游戏束手无策——几乎一直保持100%的占用率，甚至会出现严重的停顿现象，除了目瞪口呆之外，笔者实在是不知道该用什么样的表情来面对这样的程序。

另一个问题是运营商处理外挂的粗暴：早在内测期间，简陋的游戏程序就被证实可以通过金山游侠进行毫无技术含量的修改。从早期的WPE外挂，到至今仍难以有效管制的GE外挂，所采用的技术都是修改内存数据。方法简陋，却一直难以根治。而运营商的处理手段居然是强制关闭游戏中可以让外挂使用者获利的NPC服务！例如在道具复制事件中，为了“处理掉”极少数玩家使用外挂复制出的大量抽奖类道具“罐子”，就让NPC不再出售该道具，并且将该道具修改为不能使用；对待刷图和秒杀怪物的外挂，却实行了“连坐”，大量不慎和外挂使用者组队的玩家都惨遭冻结账号的处理，而运营商坚持声称自己识别外挂的技术绝对不会产生误伤。颇为有趣的是：在这次误伤无数的“屠杀”后，运营商反而对外挂不闻不问了，直到现在，横行竞技场和地下城的秒杀和无敌外挂所造成的恶劣影响仍然未得到有效处理，而运营商强调的“一旦侦测到数据异常，会强制断开玩家客户端的网络连接”，更频繁地发生在正常进行游戏的玩家身上：无论是施放可能造成高伤害、多种异常状态的技能，还是对游戏人物进行选择切换——任何行为都可能导致运营商所说的“数据异常”——就算什么都不做也一样！

与这些严重破坏了玩家游戏体验的，完全是由运营商的作为和不作为引起的Bug式恶劣影响相比，DNF国服的另一些问题，例如Miss率过高、某些地下城中APC（由AI所控制的造型和技能与玩家相同的敌人）的伤害高得离谱、玩家角色的伤害数值反转Bug（本该根据魔法伤害数值进行计算的技能却是按物理伤害数值进行计算的，本应因属性相克而得到伤害加成的技能效果却恰恰相反）、运营商所承诺的更新进度严重迟缓等问题几乎能算是“可以忍受”了——玩家难道还能指望运营商修复和解决这些问题？毕竟他们连最致命的问题都无视掉了……然而，与国服恶劣的游戏环境相衬的却是惊人的在线人数：每到节假日或晚上，每个服务器都随时处于爆满状态，而运营商还在不停地开新服务器——出于对DNF的热爱，玩家们居然能完全忍受运营商所营造出并不予治理的恶劣环境，并以惊人的投入程度和消费效率配合着运营商的运营计划。令人哭笑不得的现状正如同苦肉计中的黄盖与周瑜——问题是，玩家和运营商怎么可能形成这种关系？除了“在国服的畸形环境中，一切皆有可能”之外，笔者想不出任何能够说服自己的答案。

结语

无论是模仿者所推出的同质化严重的作品，还是DNF国服畸形的运营，似乎都在把2D横版动作过关这个刚获得重生的游戏类型推向重遭冷落的深渊——长此以往，任何一款“不过是换了贴图，骨子里的东西丝毫不变，甚至还不如模仿对象”的仿制品都会导致玩家对同质化的游戏产生疲劳和厌倦，从街机式的单一流程过渡到网游式融合了不同游戏类型的多种玩法，玩家们感到了耳目一新，而不思进取的同质化则会严重破坏这种新鲜感。另一方面，被运营商破坏殆尽的游戏体验也难免会让玩家在无穷的受挫与种种郁闷的遭遇中熄灭全部的热情。迎接2D横版动作过关游戏的将是长驻的春天还是短暂升温后的寒冬，会是新生还是短促呼吸后的再次沉默？这个问题值得厂商——模仿者和运营商们警惕并重视，而作为玩家的我们，只能对结果拭目以待。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）



悲剧总是在莫名其妙的掉线中发生——笔者就曾因突发的掉线事故损失了一张“含光斩岩剑”的设计图（该虚拟道具北京一区的售价大概在300～400万游戏币之间）

▶深度关注

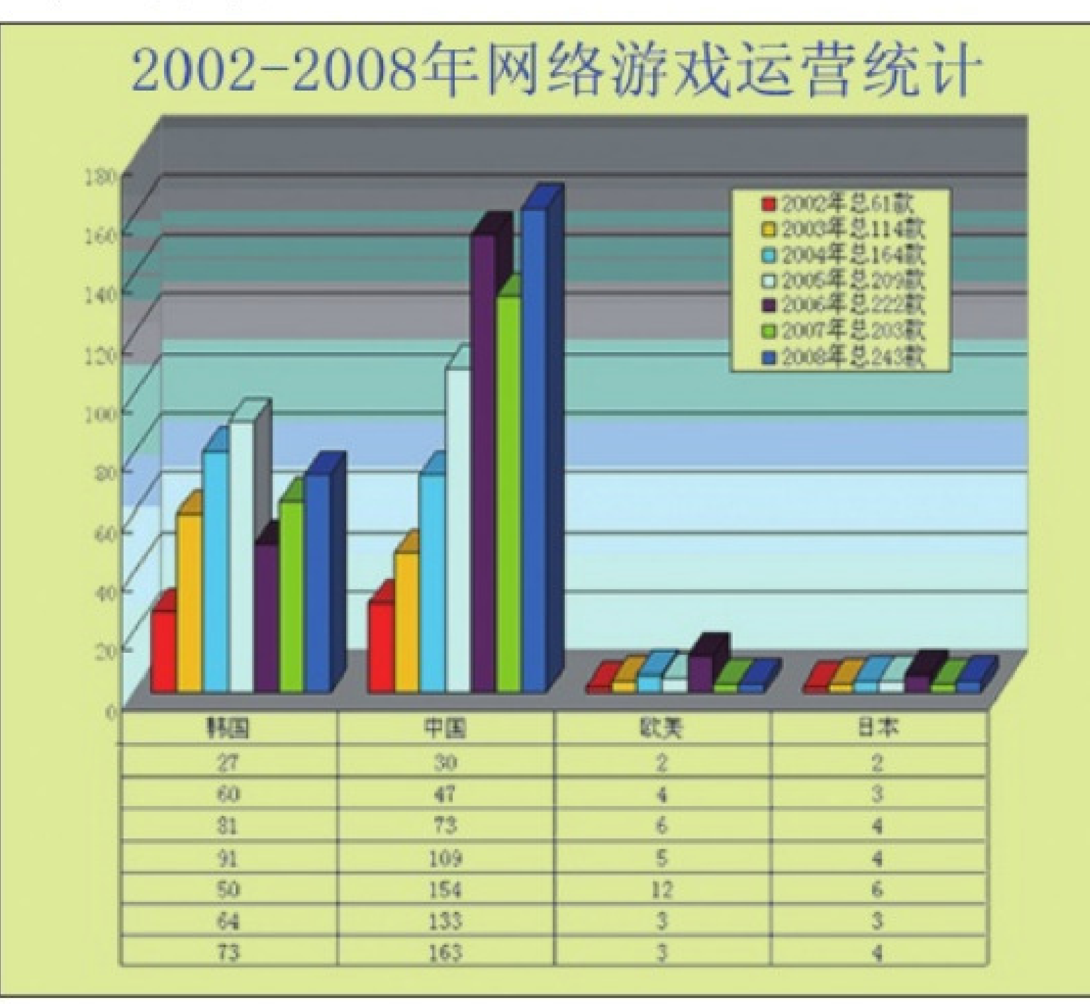
网游10年：论网游同质化、研发思维的转型和展望

如果细细算起来，网络游戏在中国从出现到现在的时间早已不止10年，但只有在过去的10年里，网络游戏才开始逐步地产业化和规模化，并且这个进程以惊人的速度在发展。10年过去了，游戏的数量、类型都在提升，但有个问题却日渐突出，那就是——游戏同质化的日益严重。

■北京 暗影游侠

游戏的同质化

《传奇》《奇迹》《大话西游》这是业界过去10年中头几年所经常出现的名字，《传奇》本身就是一个传奇，《奇迹》也创造了奇迹，《大话西游》依靠同名电影与周星驰的影响力开始在“韩潮汹涌”的游戏市场走出了一条国产网络游戏的道路。10年后的今天，除了少数几款开创了全新类型的游戏之外，其他的游戏多少都有山寨的影子，我们不得不感叹“榜样”的力量是无穷的。



韩国	中国	欧美	日本
27	30	2	2
60	47	4	3
81	73	6	4
91	109	5	4
50	154	12	6
64	133	3	3
73	163	3	4

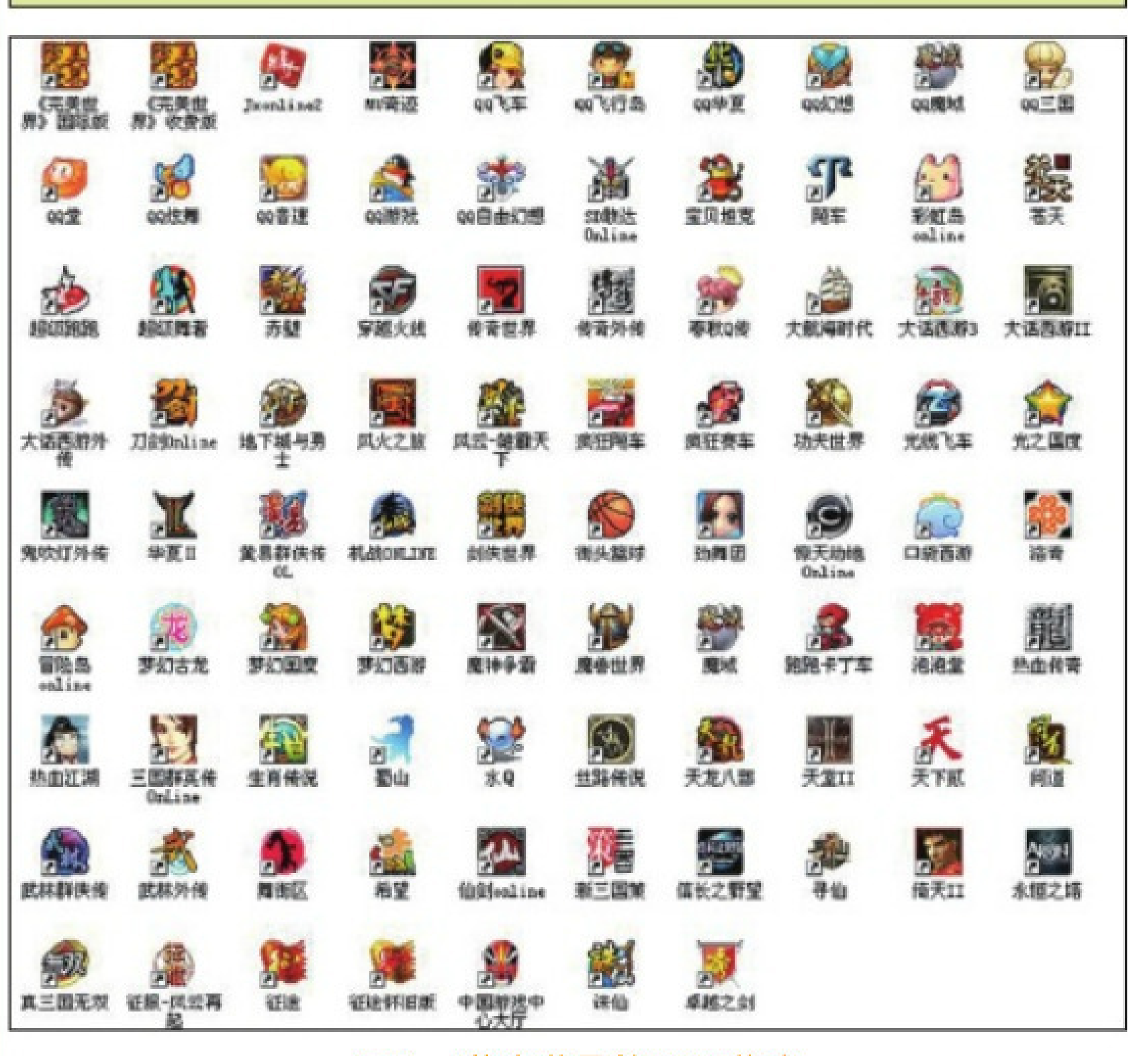


图1：琳琅满目的网吧游戏

如图1所示，相对于欧美和日本市场，在中国和韩国网络游戏市场上运营的游戏数量早已多出其10倍不止，可以说是“百花齐放，万紫千红”。可现有的游戏多了起来，却发现这样一个现象，例如《疯狂赛车》《QQ飞车》里总能找到《跑跑卡丁车》的身影，《问道》的操作界面与《大话西游》《梦幻西游》几乎如出一辙；《劲舞团》还有几个“姐妹”，如《QQ炫舞》《劲舞吧》等，最近两年网页游戏因其仅靠浏览器软件就可运行的简易方式而成为部分没有太多时间游戏群体的最爱。这部分人对于游戏仅仅是娱乐，而相对于传统的客户端游戏，需要耗费大量的时间和精力在角色培养上，他们是没办法接受的。面对有此类需求的游戏玩家，网页游戏的同质化问题也变得严重。仅以三国题材的网页游戏为例，《热血三国》《群雄崛起》《兵临城下》《三国风云》《煮酒英雄》《大享》《武林三国》《孤独三国》《Office三国》等，看着这些琳琅满目的名称，如果还有运营商想进入这个市场，看来给游戏起个响亮的名字都是难事。

不得不承认，整个网游行业充满了浮躁的铜臭气，尤其是金融海啸的背景下，以游戏业为代表的娱乐业逆流而上，成为了当今市场为数不多的“避风港”。但危险的是，这个“避风港”会吸引来多少抱着“捞一票”就走的投资商呢？网游市场是很大，而且在继续扩大，既然网民人数能在去年超越美国之后继续猛增到3.16亿，网游玩家的群体还会增到多少呢？

“既然市场那么大，还用创新吗？”“游戏比别人差点也无所谓，广告砸上去不就行了”。“山寨国”中的商人脑海里游戏市场这块蛋糕是极其庞大的，多少人吃都可以容得下，那么市场上充满了同质化的作品，自然也就不在话下。

作为一个玩家，目的是很单纯的，仅仅是玩到好玩的游戏而已。当然，众口难调，人人对于游戏好玩的标准都有自己的答案。但首先要回答一个问题，我们究竟能玩到多少游戏？

我们究竟能玩到多少游戏？

这个问题不是说市场上有多少款游戏在运营或者进行封测和内测，而是估算游戏开发商能研发的游戏上限是多少？

如下页图2所示，按游戏空间维度分类，可分为2D（含2.5D）和3D；按游戏介质分类，分为客户端型和浏览器型，再考虑到市场竞争的因素，假设市场上同一题材类型的游戏有3款可以长期运营。在此条件下，设定游戏类型为A（即策略类、动作格斗类、角色扮演类等），游戏

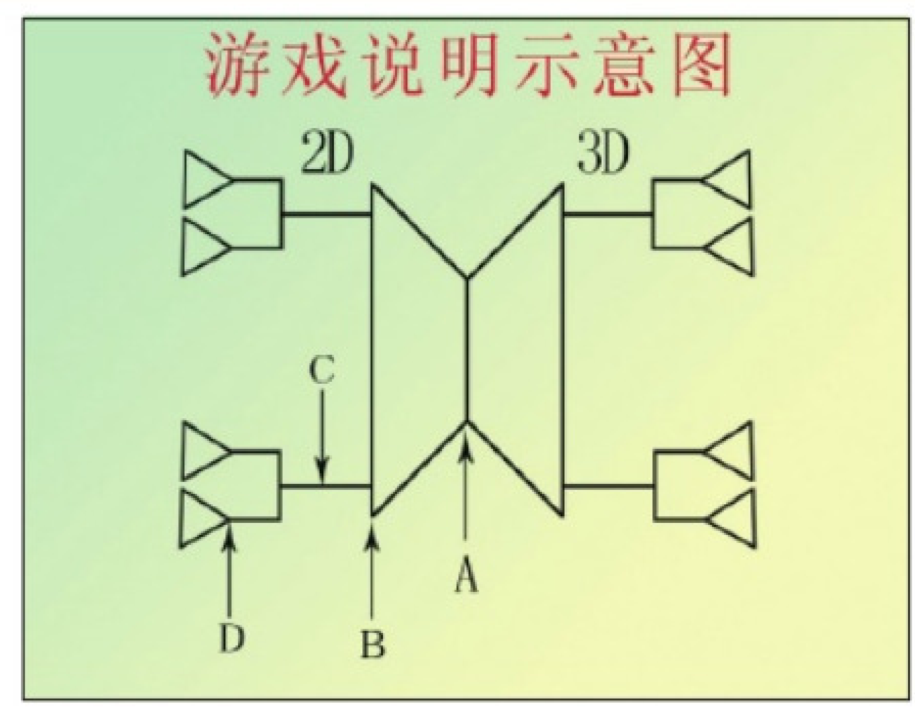


图2：网游研发数量公式示意图

体裁为B（比如三国类、水浒类等），再加入某些开发商自己进行背景故事撰写而研发的游戏C作为可变量（比如《魔兽世界》），就可以得出如下公式：

A×B×2×2×3+C，这个公式便可以大概计算出可研发的游戏数量，假定A是6，B是20，那么就算不将C的数量考虑进去，市场上可运营的不同类型的游戏数量也应在1400款以上，更何况这个数据仅仅是很保守的估计，实质上可供我们进行游戏开发的空间还是很大的。



大名鼎鼎的《魔兽世界》就是在《魔兽争霸》的世界观基础上开创其独有背景故事的网游

如何解决游戏同质化的问题呢？除了扫除前文中所提到的业界的浮躁之气进行大胆创新，还可以抓住第三代网游的机遇。

第三代网游

关于网络游戏的“代沟论”有人曾经提过这样一个说法，第一代网游靠代理起家；第二代网游靠转型发迹；第三代网游多以具有游戏行业从业经验的职业经理人进行自主研发。这个说法是以网游厂商的类型来进行分类，有一定的道理。按理说每一代网游总会有一些自己的“烙印”在上面，但为什么市场上游戏同质化却如此严重，而少数经典的游戏也因运营时间久而停滞不前，仅限于对自身系统进行零敲碎打的状况呢？直到《Second Life》（第二人生）出现才打破了这种状况。

2003年7月，美国旧金山林登实验室公司发行网络游戏《第二人生》玩家可在虚拟空间中创造自己的第二生命，按自己的意志去创造生活。开始与别的游戏没有什么不同，玩家买点卡去赚取游戏林登币，但随着游戏的不断改善，其真实化程度越来越高，林登币不仅可以与美元挂勾进行结算，玩家买东西也可以用真实的银行卡，随后不断有大公司、大企业在《第二人生》里进行虚拟商业活动，甚至还造就了第一位登上美国《商业周刊》的虚拟百万富翁钟安社。这位德国华裔女子在虚拟世界中拥有3亿多的林登币，按273：1的汇率结算约合110万美元。在此带动下，《三境人生》《由我世界》《创想王国》等一批虚拟空间相继建立，大有愈演愈烈之势。

3G技术的来临使得网络传输信息量更大，可加载的信息形式更多元化。利用全景技术克服平面场景不直观的缺陷，使场景不断立体化和真实化，让客户端或浏览器不仅仅成为一个舞台，而且成为进入虚拟世界的窗口。

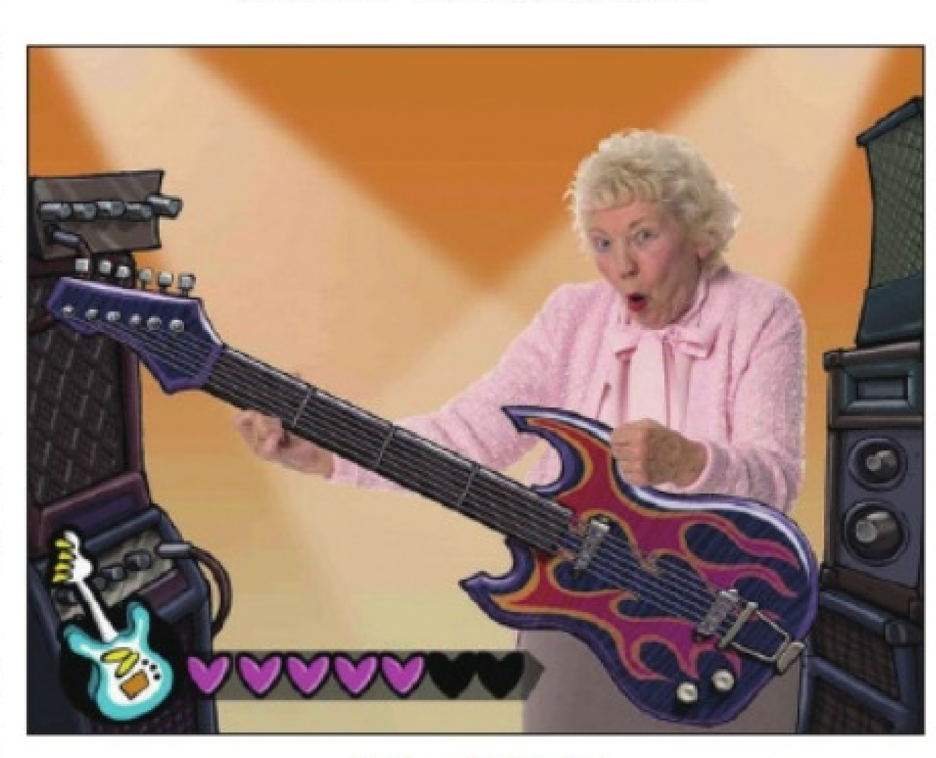
如同现今营销领域兴起的营销方式一样，网络游戏从早期的职业型体验，发展到第二代的多元化体验游戏，还有如今已经显露头角的第三代自由化体验网游，游戏理念在一步步转变。而且随着技术的发展，硬件上也开始向此理念靠拢。

Eye Toy是SCE公司推出的用于PS2的USB摄像头，当玩家将其用到PS2主机上，PS2就可感应玩家的影像与动作，让玩家进入游戏画面来控制游戏进行。虽然目前这些都是2D的影像，但随着技术的发展会很快过渡到3D化，将此技术与虚拟技术结合并网络化，使玩家置身于一个虚拟网络世界，不仅是手和脑，整个身体都可以运动。不仅是游戏，这也是一种不错的健身方式。



爱美之心，连她也不例外


我的地盘，我不做主谁做主？


体验，谁都可以



Eye Toy的乐趣

设定——需要吗？

过去10年的游戏业大多都在走一个路子，就是过多的设定，角色设定、技能设定、道具功能设定、结局设定、任务设定，这些设定难免相同和重复，这也是游戏同质化的一个重要因素。能否少一些设定，增加玩家的自由度，从而走出一条游戏研发的新思路呢？

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）

欢度儿童节

■策划 本刊编辑部
执笔 老黑、康行

"六一儿童节"快乐！

咦，怎么20岁还能过"儿童节"么？有什么好奇怪，谁说摘掉了红领巾我们就不是好少年？谁说30岁的人不能有永远年青的心态？我们宅男宅女们都是永保青春的"儿童"，虽然我们不再穿上新衣服到天安门广场上团团坐吃果果，但我们完全可以以PC电脑为中心，围绕在显示屏周围，到心爱的童趣游戏中一展拳脚，让我们深埋在都市水泥森林中渐渐僵化的心自由地呼吸~

我的"六一"我做主

回味只属于男孩的"变形金刚"情结

《变形金刚2——霸天虎的逆袭》
Transformers2：Revenge of the Fallen

类型： 动作冒险
制作： Luxoflux
发行： Activision
上市日期： 2009年6月
推荐度： ★★★★☆

"没有听过变形金刚变形时那标志性的金属撞击声，你的人生就是不完整的！"变形金刚是男孩子，以及长大之后的男人们的情结之一。"80后"接触《变形金刚》，是通过每天必然准点收看的动画片、孩之宝玩具，以及各种山寨漫画书。而对于今天的观众来说，则是通过电影和游戏。在6月，由迈克尔·贝执导的《变形金刚》第二集《霸天虎的逆袭》，以及由Activision推出的同名游戏也将粉墨登场。心中不灭的"变形金刚"情结，可以在这两部作品中得到充分的释放。

紧扣电影

擎天柱大哥此次要独自挑战大力神

由于上一部游戏的质量不佳，使得此次Activision为游戏的各大版本都安排了对应的小组进行平行开发，Luxoflux负责PS3和Xbox 360版的开发，Beenox制作PC版，Krome和Vicarious分别为任天堂阵营中的Wii和DS制作对应软件，Savage则独立打造PSP版，游戏的PC与Xbox 360、PS3版在内容上是完全一致的。发行商表示此次会着重将电影以互动方式在游戏中去表现，而第二集层出不穷的大场面，也给游戏中安排各种火爆战斗提供了充分的"理由"。



继第一集电影的卡塔尔基地之后，第二集的航母再度沦为霸天虎翻江倒海的舞台



没有飞行能力的汽车人在面对霸天虎时非常被动

游戏的剧情将紧接上一集电影的结尾：在汽车人与人类军队联盟将威震天及其霸天虎余党击破后，幸存下来的红蜘蛛回到了赛波坦星球，并搬回了救兵，准备将"老威"复活之后对人类展开反击。在电影预告片中出现的人类军队与霸天虎在东方都市中的激战场面，将会作为电影的开场大战，而这也是游戏的第一个任务。

演示关卡之一——霸天虎死灰复燃

在此次制作组进行的Demo展示中，玩家将扮演汽车人的武器专家“铁皮”潜入废弃钢铁厂，调查疑似霸天虎活动的辐射。这个关卡展示了许多有别于游戏前作的新系统：每个机器人都可以在战斗中选择主武器和附武器，“铁皮”的主武器是一对安装在手臂上的超大号霰弹枪，第二武器是一门榴弹发射器。在战斗中玩家可以随时在两种武器之间进行切换，并且完成各种攻击组合方式。此外，在电影第一集的高速公路大战里，擎天柱大哥在与“挖土机”的对决中，用一支不知道从哪里冒出来的大刀将其斩首秒杀。在游戏中，霸天虎和汽车人双方的机器战将们也会拥有各自的特殊武器，如这个关卡演示的“铁皮”，能够在地上安装一个无人炮塔，启动后就可以无限制提供火力援助。


在钢铁厂中的激战

从这个演示中可以看出，变形金刚动作的“柔韧性”得到了进一步提升，玩家不再像前作那样操纵几个铁皮大家伙横冲直撞，霸天虎和机器人的战士们现在可以施展更为多样化的动作，这使得诸如连击、投技、必杀技等动作的施展成为了可能。每当玩家的攻击获得高评价，就会获得用于提升近战攻击力、武器射速和缩短武器冷却时间等各种技能的奖励值。累计这项数值到达一定数量之后，玩家就可以激活“过载模式”，让变形金刚在一定时间内的战斗力得到成倍提升。


霸天虎登陆航母

演示关卡之二——反派新人登场


“铁皮”大闹钢铁厂

在《真·三国无双》以参战双方武将视角表现的战场中，如果玩家扮演A，那么结局自然就是把B方势力击败，反之亦然，而结果就是我们不知道究竟是谁赢得了同一个战场中最后的胜利。《变形金刚2》同样会以汽车人和霸天虎双方的视角来组织关卡，但同一个舞台之间的场景和剧情并不会出现冲突。举一个例子，在上述的东方都市关卡中，汽车人的主角“铁皮”是清理霸天虎的基因机器人，并一步步调查霸天虎活动的迹象。而霸天虎关卡的主角则是反派新面孔“边路”（变形为一辆奥迪R8），场景也从废弃的钢铁厂变成了城市的公路，“边路”使用狙击枪和地雷，在飞驰中与汽车人的飞车们较量。事实上，本作中不但一个关卡拥有两个截然不同的关卡设计，甚至在选用同一派系其他“金刚”在流程的细节上也有不同之处。

演示关卡三——“大黄蜂”与山姆再度登场

2007年《变形金刚》电影的剧情，用剧中主角山姆·维特维奇的话说，就是“一个男孩和他的汽车的故事”。山姆与“大黄蜂”两个角色促成了人类与汽车人的联盟。在游戏的第三个演示关卡中，这对老搭档的再度登场。玩家将使用大黄蜂，护送山姆到达指定地点。这个以纽约摩天大楼森林为舞台的关卡对动作性的要求极高，“大黄蜂”需要在机器人和汽车状态之间转换，变形成汽车之后为自己积累足够多的动能，然后变形为机器人进行跳跃。它还会遭遇霸天虎恶棍们的拦截。这个关卡也揭示了“大黄蜂”在本作中的武器库：主武器是2007年电影中我们看到的激光枪，第二武器是一枚热追踪导弹发射器，特殊武器是用于击昏敌人的EMP炸弹。


大黄蜂再度登场

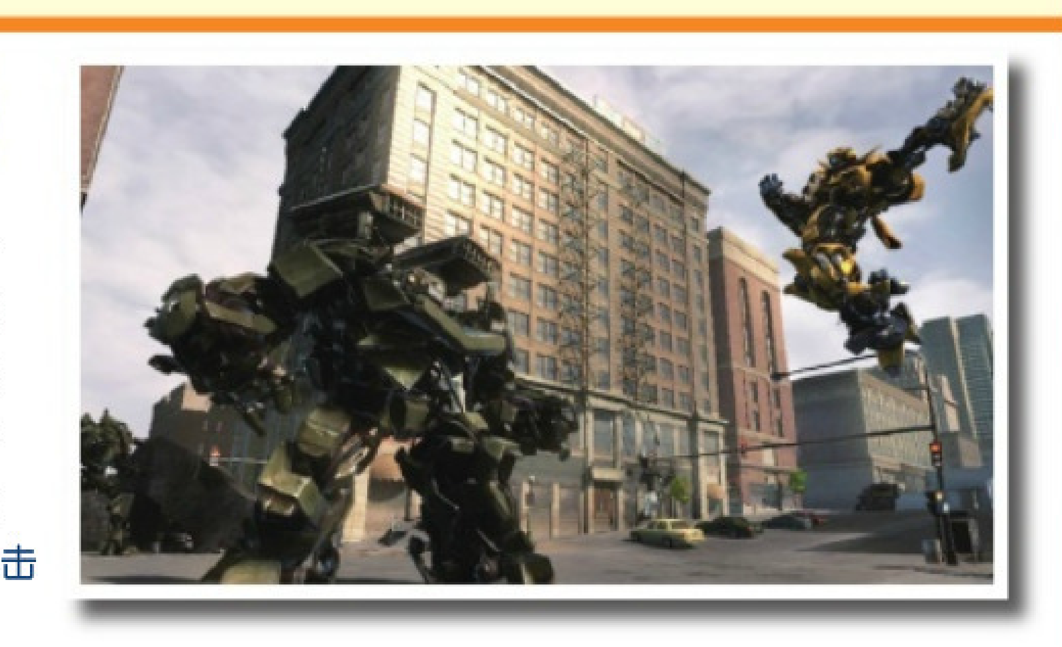
变形金刚亮相东方都市


演示关卡之四——“红蜘蛛”突袭美军舰队

预告片中的高潮片段，霸天虎阵营中人气最高的“奸角”红蜘蛛作为先头部队突袭美军航母编队。这个关卡也展示了本作的飞行系统，同电影版一致，“红蜘蛛”变形为一架F-22战机，同人类驾驶的F-22、F-16和F-18交锋，操纵与《皇牌空战》《鹰击长空》非常类似，使用手柄摇杆就可以灵活的控制机体完成各种机动动作。在清除一个空域的飞机之后，“红蜘蛛”以机器人形态登上航母甲板大肆破坏。

演示关卡之五——“大力神”出阵

电影第二集预告片中最具震撼力的镜头，莫过于撼天动地的霸天虎组合机器人“大力神”的出阵。在2007电影版中被“擎天柱”一刀斩首的“挖路机”仅仅只是“大力神”的左腿（但在不少中文字幕中，均把“挖路机”错译为了“大力神”），可以想象这个家伙的块头究竟有多大。擎天柱大哥将在电影以及这个关卡中独自挑战“大力神”，这也是此次Demo中展示的唯一一场Boss战。


奋力一击

创造的乐趣

《孢子——银河大冒险》
Spore Galactic Adventures

类型：策略
制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2009年6月
推荐度：★★★★

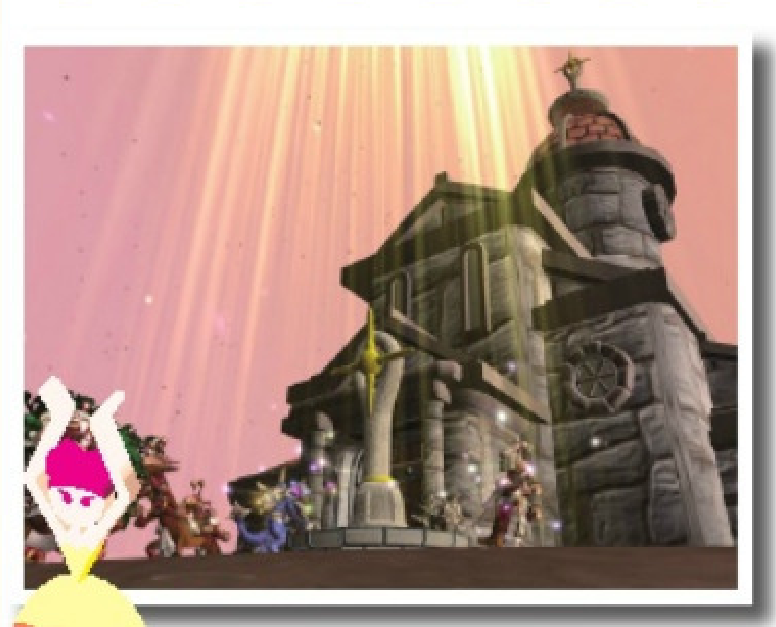

迷宫挑战




游戏不会对声光表现进行强化

号称模拟生物数百万年进化史的《孢子》，在游戏方式的过渡上存在较大的缺陷，不少玩家沉迷于它那庞大的生物创造功能，亲手培育出最漂亮的生物，然后上传到网站上去，孩子们更是对这一功能乐此不疲，儿童的创造力在这款游戏中得到了淋漓尽致的发挥，但到最后游戏本身的玩法却被不少人忘却了。现在，游戏的资料片即将与我们见面。一方面，游戏将继续强化创造的乐趣，另一方面，则会用新加入的游戏模式，对前作较为松散的游戏方式进行调整。

角色扮演玩法的增强


宗教设施

新加入的“首领系统”（Captain System），可以让玩家从始至终操作一名生物去完成各种任务，为它精心选择进化路线，不会由于年代升级之后而从角色扮演一下子跳跃到经营模拟或者是即时战略的玩法。玩家会像角色扮演游戏那样，完成各种任务，获得经验值用于升级。除了增强的身体组织选择项目以外，玩家还可以为首领安装各种附加道具，如隐身装置、冰冻枪、空间召唤器等，以创造能力最强的物种，带领自己的手下四处征服。

通过“冒险创造器”，玩家可以编辑各种冒险流程，然后上传到网上去供其他玩家分享。该编辑器完全由图文化界面构成，只需要通过简单的拖拽操作就可完成创作，非常适合孩子们使用。通过它，玩家可以编辑各种冒险方式，包括解谜、赛车、物品收集等。

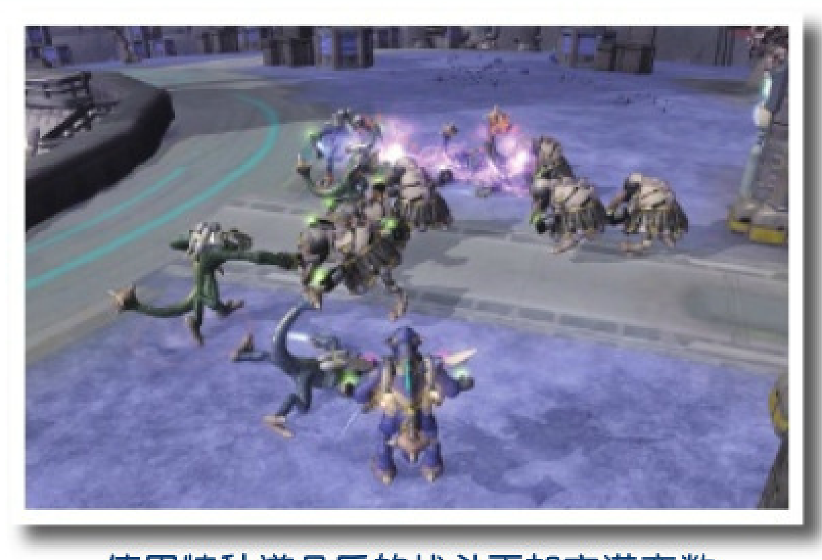



火箭背包套件，让人想到了《瑞奇与叮当》的主角人设

图像捕捉和视频捕捉系统

作为一款以创造为乐趣的游戏，《孢子——银河大冒险》自然不会让玩家对自己的创造物孤芳自赏。除了截图以外，资料片中还有更多用于捕捉生物图像和视频的功能。

通过360°全方位截图，玩家可以像在3D编辑软件中欣赏一个模型那样，自由调整视角。根据制作组美术师Shalin Shodhan的解释，这种技术是在玩家进行截图时，系统同时从6个方向（前、后、左、



使用特种道具后的战斗更加充满变数



右、上、下）捕捉生物的图像，然后以软件方式实现不同角度的视图，最后转为Flash动画，让玩家贴到网站上去供《孢子》玩家们欣赏。

内建的视频捕捉功能，也是资料片给喜欢“秀”的玩家们提供的另一项新功能，非常适合不熟悉视频采集软件的大“孩子”们使用。只需要按下键盘上的功能键开启录像，在需要停止的时候再按下同一个键就可以完成。玩家甚至可以在游戏还在运行的情况下，用画中画的方式打开视频编辑功能，选择需要录制的分辨率，然后直接上传到Youtude上去。喜欢在BBS贴动画的玩家，也可以选择用最多36帧/秒的GIF动画格式录制视频。

创造扮演属于自己的“超人”

《超能英雄大决战》
Champions Online

类型：大型多人在线
制作：Cryptic Studios
发行：Atari
上市日期：2009年6月
推荐度：★★★★☆

孩子们总是渴望力量，所以超人题材漫画、电影是他们的最爱，甚至就连《奥特曼》这样的过气怪兽剧，都可以在孩子们中间找到众多的铁杆观众。由Cryprtic工作室制作的《超能英雄大决战》（以下简称CO）就是满足这种超人情结的大乱斗题材游戏，他们的上一个作品是同题材的《英雄之城》。

自定义角色系统

玩家创建的角色一方面是通过自己对各个项目的组合，另一方面不能超过所选角色类型的限制。一个狼人的行动方式会在跑和跳的基础上增加两种（分别为冲刺和攀爬），机

看我的电子光波——啵啵啵啵

器人尽管可以拥有更高的行动速度，但转身极慢，容易受到身后敌人的偷袭。精神大师可以像传说中的瑜伽高手那样盘腿浮空移动，不过由于是以“脚不着地”

游戏采用了卡通渲染构图方式

的方式行动，他的跳跃能力也会受到一定的限制。每一个角色模板还会有自己的薄弱点，有的惧怕寒冷，有的对火焰非常忌惮。

在选择模板之后，玩家就可以自由创作角色的容貌，自由搭配颜色和饰物，甚至是武器装备的涂装也可以根据自身着装的色调来进行更换。游戏的角色模型采用了“纸娃娃”系统——玩家为其装备的任何武器，都会在角色身上被呈现出来。

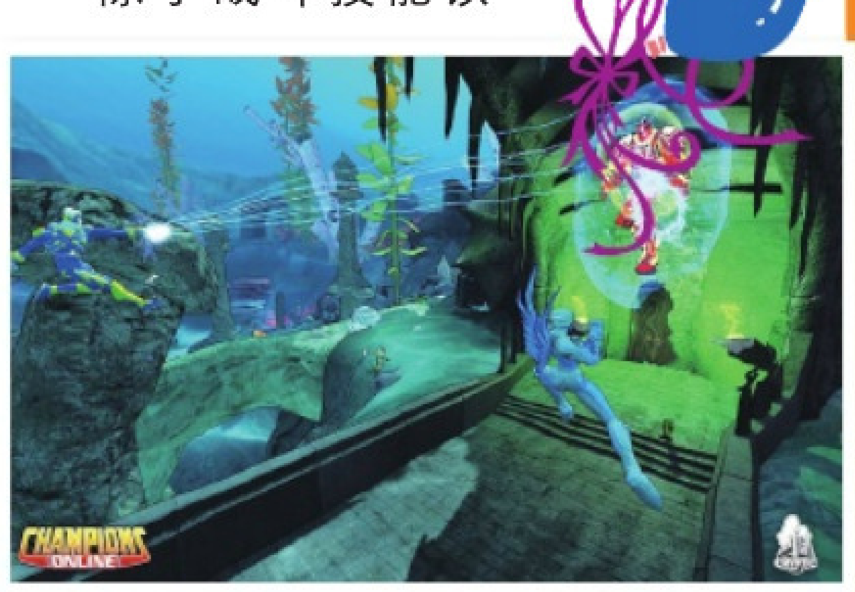


操作方式

根据目前Xbox 360版试玩的情况来看，游戏的攻击对应A、B、X、Y四个键，分别可以进行近战、武器、魔法和必杀攻击，RB和LB键对应两种防御动作（分别用于防御物理和魔法伤害）。与刀剑格斗游戏《侍魂》中的“怒槽”类似，每次成功的防御都会获得“力量值”，玩家可以将其转换为各种强力攻击动作。

在角色死亡以后，玩家可以选择是由队友就近进行复活，或者在重生点进行复活，前者的代价是在复活后等级会自动下降，而后者则会失去一部分的装备。在战斗中每一种装备都有自己的耐久度，一旦该项数值变为0，玩家就需要去进行维修，否则装备就会报废。

除了战斗技能以



双人合作的魔法往往会更具威力



外，游戏中还有相当多的辅助技能，如用于进入隐藏区域的开锁术，用于透视敌人的读心术。由于游戏的场景很大，为了便于复活后的玩家能够迅速赶到前线作战，游戏中还有众多的“超机动”技能，包括传送、高速移动等。

互动版卡通剧

《瓦力和阿高2——终极手段》

Wallace & Gromit Episode 2：The Last Resort

类型：冒险
制作：Teltale Games
发行：Teltale Games
上市日期：2009年6月
推荐度：★★★★

阿高堪称聪明绝顶，唯一的问题便是——它只是一条狗



你的新邻居们并不是每一个都是善男信女

提到《瓦力和阿高》这部卡通剧的名字，相信不少观众会感到陌生，毕竟它不像《猫和老鼠》那样家喻户晓。《瓦力和阿高》是非常受英国观众，尤其是儿童喜爱的粘土动画，目前已经推出了两部独立于动画剧情以外的游戏作品，在今年6月，系列的最新作品《终极手段》也会与我们见面。游戏与常见的以动作冒险为表现方式的动画改编游戏有明显的区别：这款游戏融入了对话选择、人物互动和解谜等一系列要素，让玩家感到自己是在操作一部动画片中的演出，而不是操作可爱的动画人物跳上跳下。

瓦力是一个缺乏头脑，但是凡事都认真对待，结果总是适得其反的调查员。侦探阿高则是一个知识渊博、反应灵敏，并且目光敏锐的“侦探”，唯一的问题就是——它是一只狗。瓦力和阿高这对活宝组合热衷调查那些能够让自己一夜暴富的事件，结果总是让自己陷入麻烦，而扮演阿呆角色的瓦力那些死脑筋的举动总是让事情变得更加糟糕。这不，人狗侦探组合前往黑湖的度假，由于一场突如其来的暴雨，也变得一团糟。更为糟糕的是，瓦力躲到一栋漏雨房屋的地下室内避雨，结果可想而知，他大声呼救，此时又要靠狗狗伙伴阿高前来搭救他了，这也是玩家要解决的第一个谜题。

玩家扮演阿高，乘坐一块木板进入地下室中寻找瓦力，你需要做两件事情才能将其拯救：关闭电源，防止自己和阿高被水淹没的区域行动时触电而死，然后启动排水系统，清出一条临时道路，让自己的笨伙伴逃出生天。玩家需要操纵瓦力避开导电的水域，利用场景中的绝缘体做成小艇在各个尚未被水淹没的物体之间摆渡。玩家也可以将视角转入第一人称，以传统解谜游戏的表现手法那样调整视角，并用鼠标指针触碰场景中的可疑物品，一步步解决眼前的问题。

瓦力在被救出后，他又开始了糊涂心思：既然海滨度假计划被一场暴雨打断了，为什么不把海滩搬到家里呢？瓦力准备收集沙子，在自家后院中人造一座沙滩。瓦力开始寻求别人的帮助，他首先找到了一个新邻居邓肯，这里展示了游戏的对话系统：由于阿高是一只狗，所有与别人对话交流的任务都是由瓦力来进行的，玩家需要像传统RPG那样对列出的句子进行对话选择。

游戏中的解谜需要使用很多的科学知识

接着瓦力来到了镇中心，看到了治安官和一名退役军人正在进行激烈的争吵，这两个角色在上一作游戏中也曾经出现过。原来退役军人开着一辆运满沙袋的卡车，准备帮助小镇居民防水，但治安官认为卡车扰乱交通秩序，必须马上开走。瓦力走上前去，玩家可以通过对话系统，帮助治安官收缴卡车，并将沙袋据为己有，也可以帮助退役军人把警察赶跑，然后得到一部分沙包作为报酬，或者做和事佬，让双方都找到解决之道。

目前游戏已经展示了上述的片段，但不要认为还有大量的剧情等待玩家，制作组表示游戏的总流程只有3至5个小时，与游戏一代的长度相当。

游戏的人物模型秉承了原著粘土动画的特征





可爱的小动物也会成为你的敌人

结语

童心未泯？你说对一点点，我们不但童心未泯，我们还要童叟无欺、童言无忌、童颜鹤发、童子角马……呃，总之，我们游戏人是永远年青的人，就让我们一起高唱着“不想长大”一起进入游戏的魔法世界吧。

迷你忍者



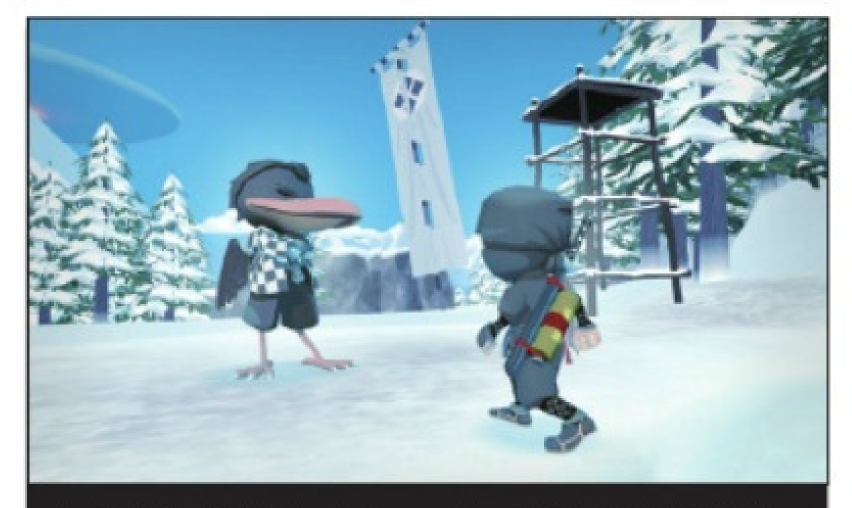
■河北 桥梆

类型： 动作冒险
制作： Io Interactive
发行： Eidos
上市日期： 2009年6月
推荐度： ★★★★☆

Mini Ninjas



使用音乐让敌人陷入眩晕状态



可爱的画风让Io Interactive培养出来的“暴力狂”们无法接受

看到《迷你忍者》（以下简称MN）这样清新、富有童趣的画风，相信没有一个人会想到它是由Io Interactive旗下《终极刺客》系列的原班人马开发的，不知道杀人不眨眼的“代号47”，以及“凯恩和林奇”这对活宝会对制作组的这种“不务正业”有何看法。

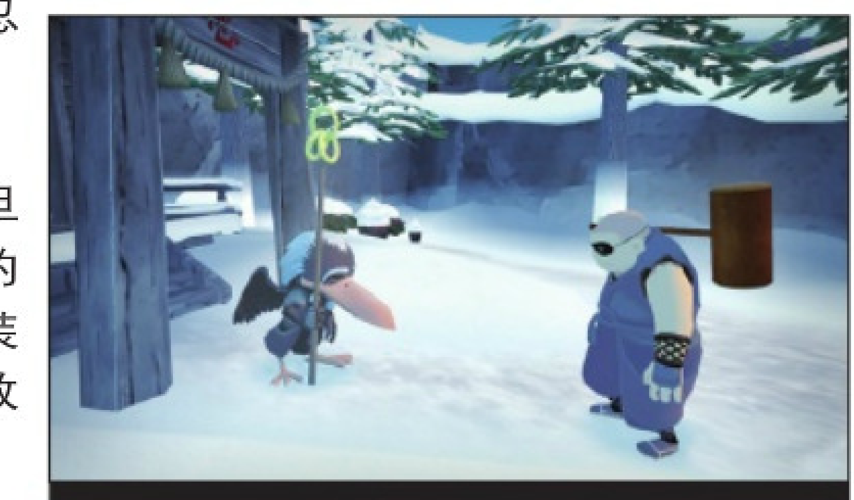
由忍者来演绎《魔戒》的故事

黑泽明的不朽电影作品《乱》之所以在西方观众心目中有如此崇高的地位，除了影片本身的优秀以外，也与剧本采用了西方观众耳熟能详的《李尔王》故事有着很大关系。根据开发组的宣传，MN讲述的是一个由忍者来演绎的“魔戒”故事：制作组构建的古代日本世界观与动画片《功夫熊猫》非常相似，这是一个由各种各样可爱动物组成的世界。从地狱而来的“鬼武者王”使用它的邪恶法术，将这里的大多数动物都变成了鬼武者。在高高的忍者之丘上居住的忍者大师为了拯救苍生，陆续派遣他的手下弟子下山，但结果却是没有一个人活着回来。最后忍者大师只剩下两个最差劲的学生——Hiro和Futo，他们不得不收拾行囊踏入战场。

Hiro和Futo将穿越山川河流，遇到各种各样的人物，其中的一些人会加入这个实力不济，但却是代表着正义力量的团队，一同前往讨伐鬼武者王，最终在恶魔火山的岩浆旁，将魔王打回深渊。

一路冒险 一路成长

Hiro使用小太刀和手里剑，依靠敏捷的身手作战。而Futo则是一名“突忍”，武器是一支大锤，依靠庞大的身躯，用力量来掀翻敌人。两个人的忍术也有很大的区别：Io Interactive毕竟是一群来自北欧的制作者，他们用欧美RPG的法术概念来代替了忍术，Hiro的忍术包括召唤闪电、火球、骷髅来攻击敌人，此外他还有一个独门绝技——腾空之后将时间凝滞，然后快速用光标来锁定敌人，待倒计时结束之后，可以看到Hiro以瞬杀的方式将先前选中的敌人全部解决，看上去和《超级忍》中秀真的“杀阵”有异曲同工之妙。Futo的忍术则是以一些力量型的大范围强攻击为主，在正面迎敌的时候，显然他才是最好的选择。两名菜鸟忍者也有一些共有的忍术，如隐身、幻影和烟雾。尽管这是一款动作游戏，但乱砍乱杀并不是忍者们的行动方式，为了体现这一特点，制作组还为游戏加入了潜入的玩法。Hiro在草丛中静止不动的情况下，一旦身边有敌人靠近，就可以用突然袭击的方式进行一击死攻击。Hiro也可以伪装成小白兔、野猪这样的小动物来接近敌人，待其不备再突然袭击。



Futo是一名突忍

考虑到两名主角的“菜鸟”属性，游戏的Boss战中提供给玩家的选项只有“智斗”，并不能正面硬拼。玩家必须观察Boss的攻击规律和场景中的特点，方能克敌制胜。目前制作组演示的一个与巨大的竹制武士的战斗，只有攻击其头部才能造成伤害，玩家需要站在墙边引诱其出招，待其大刀刺入墙壁之后，迅速以二段跳方式飞上Boss的武器，然后登上它的肩膀，再对其面部进行全力攻击。P



整个世界除了Hiro，全都是由动物构成的



战地英雄

类型： 射击
制作： 美国艺电
发行： 美国艺电
上市日期： 未定
推荐度： ★★★★

■江苏 老黑



Battlefield Heroes



这场在平行世界中的战斗，依然以二战为背景

来自美国艺电的免费大餐

由美国艺电推出的《战地英雄》（以下简称BH），是《战地》系列的第一款免费游戏，考虑到BH的盈利将完全依靠IGA（游戏内置广告）方式，因此它的总体设计，也是围绕如何吸引更多玩家参与来进行的。如游戏从客户端到线上运行无需付费，卡通渲染风格使得更多年龄层次的玩家可以参与其中。4月初，制作组对游戏进行了开放测试，目前已经有超过300万的玩家注册，并有15万玩家在线对战。尽管BHY没有公布最后的“发售”日期，但对于这款根本无需发售的游戏来说，它必然会很快与我们见面。

组队系统的调整

BH中最大支持16名“国民军”与同等数量的“帝国军”捉对厮杀，有3个大的场景，每个场景包括3幅地图。每个派别的团队总共有50次重生数，在一方玩家的50次复活限制用完以后，就会宣布游戏结束。在第一张地图上战满三回合之后，就会进入第二张地图。BH中没有专门的夺旗模式，但每张地图上依然会随机出现两枚旗帜，在夺取之后，就会让本方增加一次复活，并且可以由夺取者在地图上的任意一个位置选择新的复活点。游戏的职业削减为3种：战士，使用步枪作战，可以治疗周围的战友；重武器手，在《战地》系列中用于反坦克的主力；突击队，具备无声潜入和狙击的能力。在玩家的角色阵亡后，不会遗留身上的装备让其他玩家拾取后改变兵种属性，同时，如果玩家需要更换到别的战场职业，只有退出后重新创建一个角色再登入游戏。



更为多样化的经验值获取方式

除了杀死对方获得经验值以外，玩家还可以通过夺取旗帜、治疗受伤友军的方式得到经验值。在累计经验值完成升级之后，玩家就可以像“大菠萝”那样获得若干技能分配点（在游戏中被称为“英雄点”，Heroe Point），之后就可以用来购买新的技能。另一种专门为了玩家彰显个性化而设计的“英勇点”（Valor Point）是BH中的硬通货，除了用于购买武器弹药、回复道具和大型军械以外，还可以在道具商店中为玩家的虚拟替身购买各种装饰物，如假胡子、小丑装、土著战士装、忍者装，甚至还有一些用于装饰用的宠物。一只站在玩家肩膀上胡说八道的可爱鹦鹉，或者一个赤裸上身的土著人抱着“巴族卡”火箭筒乱轰，这种娱乐效果，自然也是这款追求轻松的免费线上游戏所需要达到的效果。



火箭筒对轰

地图介绍

测试版中出现的第一幅地图名为“海滨遭遇战”，由村庄、灯塔和农庄组成。第二幅地图名为“胜利之村”，是一个卡通化的欧洲乡村场景，到处都是崎岖不平的高地和密集的森林，非常适合伏击对手。这张地图不提供任何大型军械，事实上在这样的地形下也没有使用飞机、大炮的必要。“海盗湾”是Demo中最后一张地图，以加勒比地区为原型，可以让参与的玩家们使用海陆空装备大干一场。



VR网球2009

Virtua Tennis 2009

类型：体育
制作：Sumo Digital
发行：SEGA
上市日期：2009年6月
推荐度：★★★★

看来这球是要得分了

本作请到了职业选手为游戏中自己的虚拟替身提供动作捕捉

也许是因为SEGA不像EA Sports或者KONAMI那样，每年必须为同题材的体育游戏品牌推出一款续作，《VR网球》系列的每一款新作，都可以让人感受到浓浓的新意。2007年的《VR网球3》取得了不错的业绩，现在《VR网球2009》已经蓄势待发，即将于今年夏天同我们见面。

再度强化的授权优势

《VR网球3》的反馈中被玩家提到最多的，就是世界巡回模式在内容上的薄弱。本作中新增加了戴维斯杯和联合会杯两大赛事，结合前作中已经收录的著名网球赛事，玩家可以同来自超过200个国家的好手一决高下。

除了在比赛中可以遭遇罗杰·费德勒（Roger Federer）、拉夫雷·纳达尔（Rafael Nadal）、大威廉姆斯（Venus Williams）、莎拉波娃（Maria Sharapova）这些知名好手以外，本作中还新增加了安迪·墨菲（Andy Murray）和安娜·伊万洛维奇（Ana Ivanovic）两位名将，此外制作组正在同鲍里斯·贝克尔（Boris Becker）和史蒂芬·艾德伯格（Stefan Edberg）接洽，希望他们能够为本作提供相关授权。

除了扮演网球巨星以外，自定义角色也是游戏的一大乐趣。本作的角色自创系统为玩家的外貌、服饰提供了超过1500种的选项，此外还会有500名系统随机创建的角色等待着玩家的挑战。

多人模式的强化

另外一个从《VR网球3》中吸取并得到改进的反馈，就是游戏的多人模式。本作中玩家可以选取世界知名网球好手，或者是玩家根据自己的习惯打法，调整各项数据设定而来的自建角色，与全世界的玩家在虚拟球场上比拼，官网还会定期根据玩家的战术表现发布世界排名。另一个“网络巡回”模式，相当于单机模式下“世界巡回”的多人模式版，玩家会进行一个为期7天的挑战，与单机模式一样会遭遇到各种事件，只不过网球场那一头的对手都是由真人来操作。

目前制作组展示最多的，是本作的Wii版操作，毕竟这是《VR网球》历史上第一款支持体感操作的作品，制作组将先前开发的《世嘉超级明星网球》中的不少设计也加入到了新作之中。但由于这部分的信息与PC版玩家的关系不大，在此就不再赘述了。

更多好玩的迷你游戏

迷你游戏是《VR网球》系列一道独特的风景线，它们可以让从来没有摸过网球拍的新手迅速适应游戏的玩法，可以让老手们在放松身心的同时，磨练自己的基本功。本作中的新增模拟游戏包括以下部分：

桌球达人：网球场被一个巨大的台球桌代替了，你需要将来球击打到系统指定的底袋中去。

海盗战争：玩家一身水手装，站在甲板上与一艘海盗船平行航行，只不过对方的大炮中射过来的不是实心炮弹，而是一枚枚网球，玩家需要准确走位，尽可能多地将“炮弹”击还回去，否则自己所在的船只就会被击沉。

动物保姆：底线附近躺着一群食肉和食草动物，玩家需要将球（代表不同的食品）击打到对应的动物那里。



红土场比赛

大威廉姆斯准备迎接对手的扣杀

上市游戏热报

■晶合实验室 通通

前言：本期特别推荐《重力世界》，亦称《撕纸世界》，笔者更偏重后面的名字，直接、形象。游戏的全部场景和角色采用了独特的撕纸画面效果，令人感觉另类但又显得十分真实，颜色的搭配运用更加丰富多样，角色的动作流畅逼真，画面的艺术效果令人难忘。无论你是不是解谜类游戏的爱好者，笔者都强烈推荐你进入这个奇妙的撕纸世界。

赏金奇兵2——赫多兰朵

Helldorado

本作中，John Cooper为了拯救被神秘组织绑架的Doc McCoy，与朋友们一起开始了新的征途。游戏继承了系列的优点，且画面比前作更加精美，不少玩过一代的玩家都被游戏所吸引，成为其拥趸，相信这些玩家都不会错过本作。

制作厂商	Spellbound
游戏发行	Viva Media
游戏类型	策略
上市日期	2009年4月21日



推荐度：85

白金天堂

Xenus 2: White Gold

这是一款号称“投入了俄罗斯全国所有的游戏研发精英，历时6年开发的超级大作”。游戏中玩家可以手格斗，也可以使用各种武器，包括坦克、直升机、装甲车和炮艇等65种以上各种最先进的武器。游戏带有角色扮演元素，玩家需要跟大量的NPC交流，游戏中有超过220个主线剧情，不同的对话选择将会影响不同的剧情发展。游戏的画面效果惊人，除了战斗你还有很多不同的选择，可以摄影拍照贴在房间里，可以出海打鱼贩卖给商人，最棒的是还会有帮派俱乐部为你提供各类海鲜美餐与其他服务。

制作厂商	Deep Shadows
游戏发行	Deep Shadows
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年4月24日



推荐度：85

重力世界（别名《撕纸世界》）

And Yet It Moves

《重力世界》是一款学生制作的动作解谜类型的参赛游戏，它的试玩版在2007年独立游戏节上受到好评，当时的版本只有两个关卡。经过两年多的继续制作开发，游戏推出了正式版，解谜关卡也增加到了共17关，特别推荐给喜爱解谜的玩家，感兴趣的朋友不可错过。

制作厂商	Broken Rules
游戏发行	Broken Rules
游戏类型	益智
上市日期	2009年4月22日



推荐度：85

奇诺冲突

Zeno Clash

使用Valve的Source引擎开发的原始社会肉搏游戏《奇诺冲突》虽为小成本制作，但在枪林弹雨的今天也颇有新意。这是一款近战动作类的朋克风格的游戏，在游戏中怪物总是会和玩家们进行可怕的近距离接触，玩家们需要临时使用各种各样的武器进行对抗。

制作厂商	ACE Team
游戏发行	ACE Team
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年4月22日



推荐度：85

铁路干线
Railroad Lines

这不是一款复杂的模拟器，它仅仅是一款针对铁路爱好者且拥有简单明了规则的游戏。在游戏开始时，系统会给予玩家一定的点数，玩家可以使用点数来购买车厢，然后创造出一列列车，玩家将只可以租用在每个地区初期获得的车厢和发动机。当玩家完成每项任务时，也将得到相应的点数奖励，当玩家在一个地区赚取足够的点数，此地区的任务就可以结束了。

制作厂商	Play-Publishing
游戏发行	Play-Publishing
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年4月25日



推荐度：75

数字战斗模拟——黑鲨
DCS: Black Shark

游戏使用了改良后的引擎，地形和各种模型更加细致。游戏中可以操作的黑鲨Ka-50武装直升将达到直升机模拟游戏前所未有的真实，座舱里每个按钮每个开关都可以用鼠标控制。另外，游戏支持头部红外跟踪系统的六度自由（也就是视角可以随脑袋上下左右转，Zoom in和Zoom out，上移和下移），当然，这需要玩家具有TrackIR设备。

制作厂商	Eagle Dynamic
游戏发行	The Fighter Collection
游戏类型	模拟
上市日期	2009年4月18日

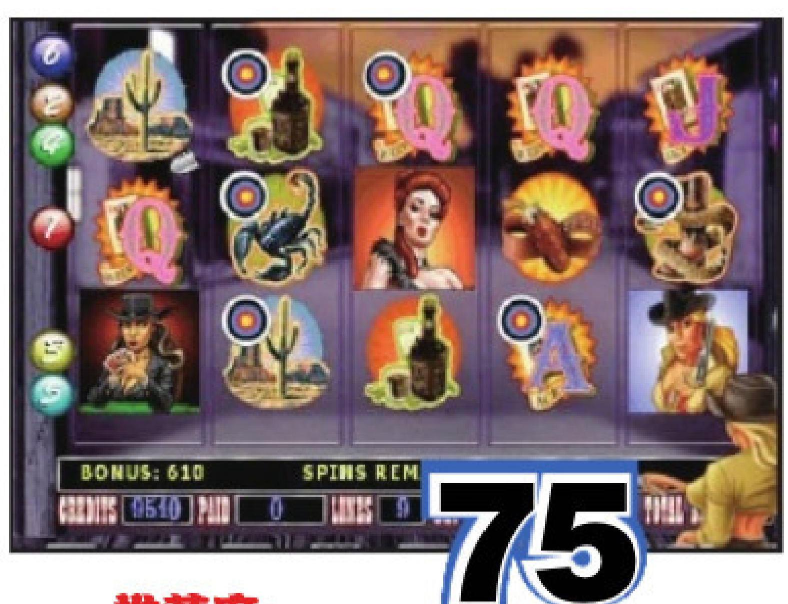


推荐度：80

赌机高手之冒险篇
Reel Deal Slots Adventure

游戏中，你将在寻找古代帝王创造财富的工具的过程中，探索不同的地域，在进行故事的同时通过冒险模式可以下载Phantom EFX公司最流行的超过20款小游戏，让你的冒险旅程充满挑战。

制作厂商	Phantom EFX,Inc.
游戏发行	Phantom EFX,Inc.
游戏类型	益智
上市日期	2009年4月25日



推荐度：75

时空幻境（繁体中文版）
Braid

这是一款传统的2D卷轴式动作冒险游戏，游戏的剧情设定也是相当老套的“拯救公主”路线，但利用时间流动方式解谜的奇妙设定却是其与众不同的最大亮点所在。在游戏的全部7个世界中，分布着各种希奇古怪的时空模式，玩家要充分掌握时间运行的规律，配合灵活多变的思维才能顺利过关。



制作厂商	Stardock
游戏发行	Jonathan Blow
游戏类型	益智
上市日期	2009年4月14日



推荐度：75

大都市——城市清洁员
Big City Rigs: Garbage Truck Driver

这是一个真正倡导绿色环保的小游戏，游戏中玩家将驾驶垃圾车穿梭在城市的大街小巷清理和回收垃圾，要知道这些看似单调乏味的工作正是保持整个城市可以稳步发展的基础，所以，除了游戏里要体验一下清洁人员的辛苦，现实生活中也请注意保持环境整洁吧。

制作厂商	ValuSoft
游戏发行	ValuSoft
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年4月21日



推荐度：75

防御阵形——觉醒
Defense Grid: The Awakening

这是一个老手和菜鸟都会喜欢的塔防游戏，敌人来势汹汹，你需要建造火力强大的防卫塔来保护好自己的基地。游戏场景精美，特效炫目，音乐动感，上手简单，且游戏性很高。

制作厂商	Hidden Path Entertainment
游戏发行	Hidden Path Entertainment
游戏类型	策略
上市日期	2009年4月18日



推荐度：80

编者按：下面这两篇来稿，可以说是3月上专题栏目中赤军的文章刊出后，两位作者分别进行的衍生解读与思考。玩游戏本来图的是娱乐，研究关于“内涵”的事真有必要吗？不得不说，能玩开心不容易，能玩明白就更加难得。很多单机玩家都有这股子不玩明白不罢休的劲头，而下面的两位作者更是其中的典型。有意思的是，不约而同发来稿件的这两人，其观点竟然也针锋相对，这绝非巧合，这也绝对有趣……

双说游戏与“内涵”

再给“内涵”一个机会——旧话重论

每个人都在谈论
手袋主义，蓬乱主义，拖拉主义，癫狂主义，戏弄主义，紧随主义
这个主义，那个主义
难道它是最重要的？
我们要说的是给和平一个机会吧
我们要说的是给和平一个机会吧
——约翰列侬，《给和平一个机会》

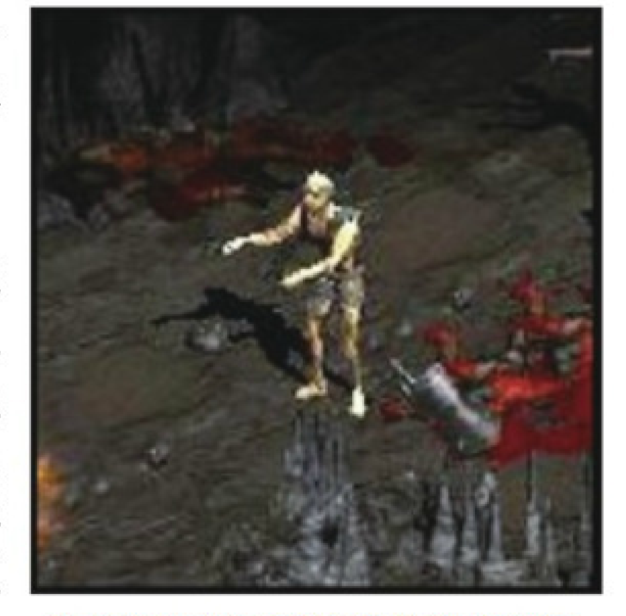
每个玩家都在谈论
画面要素，音乐要素，剧本要素，角色要素，道具要素，平衡要素
这个要素，那个要素
难道它是最重要的？
我要说还是再给内涵一个机会吧
我要说还是再给内涵一个机会吧
——坏香橙，《再给内涵一个机会》

■山西 坏香橙

一、第一个例子

用我那被谋杀的游戏生命发誓，《暗黑破坏神》的确是一部非常优秀的游戏。初出茅庐的你是个手无缚鸡之力的毛头小子，但只要有耐心一路砍将过去，放翻你所能见到的任何一头怪物，用不了多久你便能摇身一变成为叱咤风云身怀绝技的一方大侠。至于那些曾几何时“叫嚣乎东西隳突乎南北”的怪物，此时除了像镰刀下的麦子一般纷纷扑街为你贡献EXP与宝物外再无它路可选。这一切看上去真是妙不可言，不是么？

然而现实却并非理想中的这般完美。事实上，在经历过又一次开荒→发展→强大→无敌于天下的流程后，我放下了鼠标与键盘，呆呆地注视着面前显示器上这个所向披靡的圣武士，说：为什么我又一次收获了空虚呢？百思不得其解之间，索性抓来纸笔列表如下：


在自诩无敌之前先想办法把我根除吧，英雄

《在这部游戏中我所得到一切》

1.一个强大的角色。没错，目前这个足踏灵光手持神武尽显王霸之气的家伙在不久前还是个见到冰冷强化的小怪就要绕道走的菜鸟。让这个孱弱角色成长为弹指间Boss灰飞烟灭的罪恶之克星的因素只有一个，那就是隐藏于铁手套指针背后的玩家坏香橙所付出的努力。毫无疑问，这是个努力可以换来强大的合理系统，传统概念上的奋斗在此再次大放光彩。

2.无数的神兵利器。与第一条不同，要想在这一部分有所收获，你所需的并不是单纯的努力，随机绽放的幸运也变成了关键要素。但正所谓运气也是实力的一部分，更何况只要有耐心，积少成多连随机概率这种看上去虚无缥缈的东西你同样可以掌控于手中——至少在某种意义上如此。最简单的例子，数数你的头盔上一共有几块完美的黄玉？

3.歼灭了邪恶……等等，在这个话题上我不得不持保留态度。回想那仅有


努力可以换来的一切


这则是努力+运气可以换来的一切

斯特瑞姆一镇的《暗黑破坏神》初代，只要不重新开始游戏，每个创立的角色徜徉于那一层层曾经冒险拼搏过的地牢时总会看到一具具再也不会复生的妖魔尸首，直让人感慨这惩恶扬善的一路奋战之艰辛之不易。然而到了那《暗黑破坏神》化身复苏的第二作，只要退出游戏读档继续，你便会沮丧地发现之前的杀戮对于正义来说似乎毫无意义——别说巴尔墨菲斯托这样的大魔头，就算是游戏第一幕第一个任务盘踞于营地外邪恶洞窟中的那只僵尸“尸体发火”，你都休想把它彻底铲除。虽然从便于反复杀戮筛取财富宝物的角度来看这的确是贴心设计，但不知在面对盲眼修女阿卡拉的赞美之词时，你这个无法根除邪恶的英雄会不会有一丝愧疚浮上心头呢？

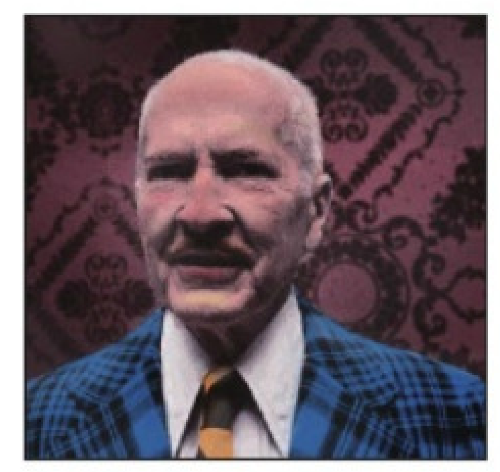
4.和朋友联手砍怪对抗邪恶的乐趣，这个应该是第一条与第二条衍生的结果；和朋友对战PK的乐趣，这个更是第一条与第二条派生而来的收获。还有……还有什么？

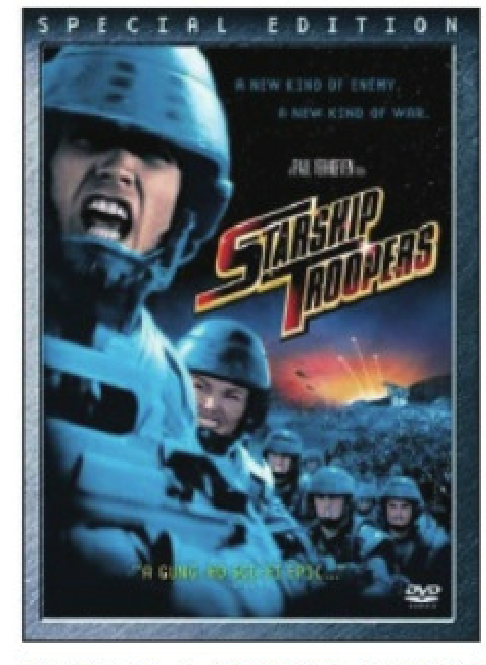
5.或许我应该去等那个1.13补丁出炉？MOD的经验告诉我这不见得能解决实际问题。

反复思考之后，我不得不给这份列表总结了这么一条结论：《暗黑破坏神》毋庸置疑是一部设计精良、要素丰富、乐趣多多的游戏。但是，内涵这一概念的定义与这部游戏的设计理念基本上毫无交集。

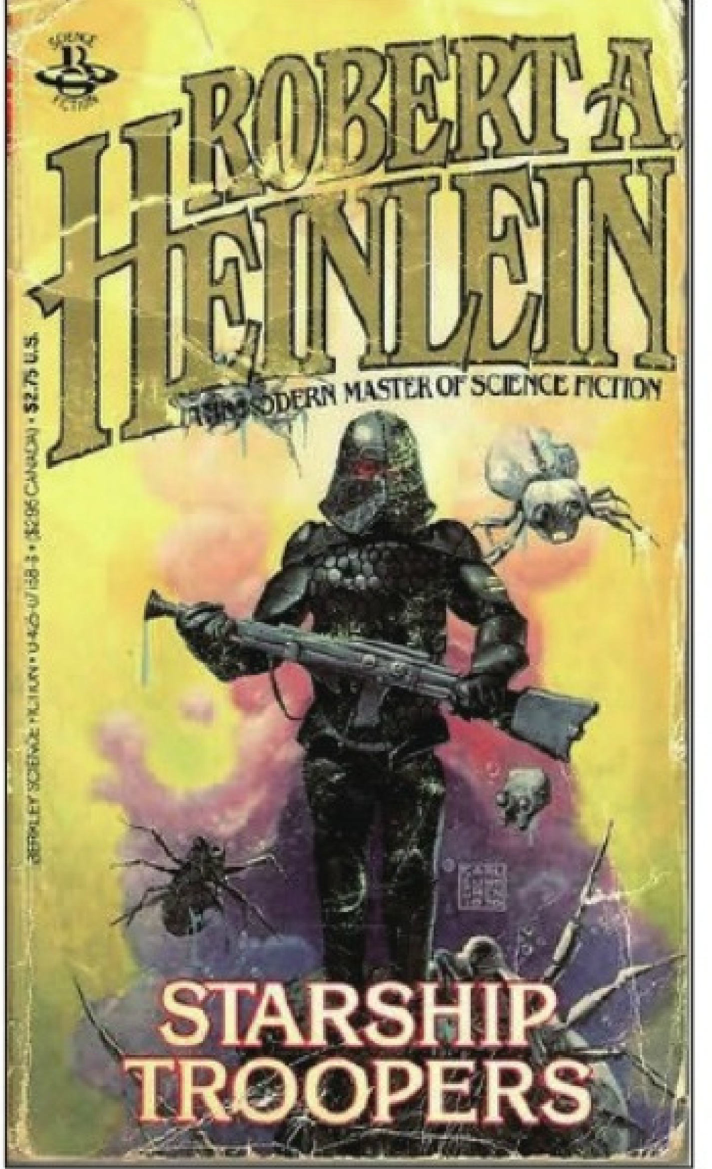
二、第二个例子

作为西方科幻黄金时代的三巨头之一，相比于用外星文明制造的高精度火成岩石碑来嘲笑人类技术水平低下的阿瑟·克拉克和创立了机器人三定律的艾萨克·阿西莫夫，行伍出身的罗伯特·海因莱茵招惹来的争议明显要多得多——暴力教条、军国主义甚至纳粹崇拜都是加身于这位大牌作家之上的罪名。细究个中原因，所有的争议几乎都出自罗伯特最著名的一本书，没错，就是《星船伞兵》。这是一部奇妙的作品，尽管乍看上去小说内容描写的是主角乔尼在军营中摸爬滚打一路长大成人的心路历程，但实际上，老罗伯特真正的主题伏笔却隐藏在乔尼成长经历中的所见所闻之中：教育的途径、公民的定义，以及最重要的，对政府结构的发展与出路的探讨。


罗伯特·海因莱茵



倘若你认为这部片子便是原作的全部内容……那可真是悲剧



赢来一尊雨果奖的同时也给老罗伯特带来了无数争议，但无论如何，这是一本真正值得一读的好书

以个人眼光来看，藤鞭教育方针与青少年犯罪这些话题暂且可以不论，单看后两条题目我们就能理解这本书引发了轩然大波的原因：《星船伞兵》中的公民权获得并非单纯与国籍年龄挂钩这么简单，在这个故事里若想获得投票与执政的权力那便只有一条出路：当兵。既然只有军人才有权力投票当选，那么我们不难得出这么个结论：《星船伞兵》的政府所奉行的正是彻彻底底如假包换的军国主义。此论当年一出，舆论立刻哗然一片：要知道，这本小说出版于1959年，正是那个二战硝烟方才散去冷战铁幕森然落下的时代。在那个时代里尽管已经有即将孕育出嬉皮士的“垮掉的一代”崭露头角，但对于社会制度体制的敏感在当局的不懈宣扬下依旧绷紧了所有人的神经。善于臆想的好事评论者立刻把海因莱茵的构想理论与二战时期的德国实情搭上了线，简单地一番对比后大言不惭地得出了这么个结论：毫无疑问，这位科幻作家是个不折不扣的法西斯主义者——或者至少有这方面的倾向无疑。这个论调从上世纪60年代起一路流传下来直到1988年海因莱茵去世后都未能完全散去。在《星船伞兵》推出已经过去半个世纪的今天来看，这本书的主题是否真的如同那些捕风捉影望文生义的评论家所言般不堪入目呢？幸运的是，随着时代的进步，越来越多善于思考的读者逐渐读懂了老罗伯特在这部作品里埋下的真正主题，明白了这本书的真正内涵所在。实际上，读过罗马史的读者都不难看出《星船伞兵》的内核实质发源自何处，但是要把欧洲古典时期第一帝国的文明发展史与建立在未来幻想环境下的架空政体结构联系在一起，同时能理解海因莱茵所做的仅仅是对未来文明发展的一场逻辑化构想——正如阿西莫夫在《基地》中所表述的，而不是丧心病狂地鼓吹极端激进言论，那就需要让思维中的化学反应再复杂一点才可以。综上所述显而易见，对于“内涵”这一定义来说，《星船伞兵》无疑是个完美的解释样本：内涵从来就不是一道放在盘子里任人取食一目了然的菜，要想明白个中滋味，不进行一番表相下的思考是断然不行的。

三、第三个例子

在上一个例子的结尾处我们已经得出了内涵这一定义的基本概念，那么在这一部分中接下来的工作无疑是证明与分析这一结论的正确性。让我们回到主题用游戏的例子说话：就好比讨论游戏的系统必不可少要提到DND，要讨论游戏的内涵性问题这个例子是必论无疑的：没错，这次的主角依旧是《异域镇魂曲》。

遥想当年笔者慕名而至第一次装起这部传说中的神作尝试游玩时，未及半小时便被那冗长无度晦暗艰涩的台词与阴沉丑陋毫无美感的画面顺利击败，受挫之下连呼盛名之下其实难副活

角色也好，台词也罢，在这部作品混乱的外表下隐藏的是深刻的内涵


要想真正看懂这部作品，忠告只有一个：不要被表象蒙蔽视野



嗯，依旧是这部无数次被提起的东西

该上当倒霉，遂连夜删除干净释放硬盘空间继续星际暗黑奋战不提。直至数年之后升上大学，在周围室友无一不沉迷于《魔兽世界》自己形单影只孤立无援之时，一时心血来潮重新装起了这部曾被无情抛弃的作品重开记录。见闻早已不复当年单纯的笔者很快沉迷于这部主题沉重的作品中自拔不能。台词依旧晦涩，画面依旧昏暗，但以重拾之时的眼光看来，所有的一切——音乐、画面、特效也好，剧情、道具、角色也罢，所有的元素混合在一起构筑成了一座错综复杂谜题遍布的思想迷宫，要想解开这盘谜团全身而退，不活动活动思维是绝无可能的。整部游戏或从头到尾回顾或单独品味段落的举动笔者早已不知重复过多少次，然而每次的回味却依旧能发现新鲜的收获：在笔者印象中，那些阅读起来依旧含义隐晦的台词和个性有余美感不足的角色场景，那些空虚悠扬的背景音乐旋律与灰暗沉重的剧情早已脱离了形而上的桎梏，升华为连接游戏玩家思想火花的逻辑线路。对于笔者而言，《异域镇魂曲》的分类与其说接近小说，还不如说是寓言更合适：情节、角色与环境已经不是关键，对发源于这些元素演绎而来的哲理进行思考才是真正的主题意义。细想起来，脱离单纯的表面印象，不再单纯地以讲述制作者的观点为主而以结合玩家自身的思想进行启迪为目的，所谓真正的内涵，大致也应该是这么个定义吧。

四、Q&A

以上，正文部分至此告一段落。依照惯例，想必这次的文章依旧会有不少争议吧，未雨绸缪也好自作多情也罢，这个附录的用意便是解释那所些具有代表性的问题，从某种意义上也算是对笔者结论的进一步验证。顺带一提，如果看到这里你依旧没有意识到这篇文章的真正主题的话，答案就在这部分的结尾。

问题1：你的文章通篇充斥着虚无缥缈的“思想”，那么，对于剧情人物之类看得见接触得到的部分又该怎么说？

回答：很简单，对于这些处于表相上或者顺着游戏制作人的思路可以看到结果的东西，有一个更适合的概念：内容。和游戏内涵是两个概念，游戏内容的衍生物是游戏性。丰富且合理的游戏内容对优秀的游戏来说是不可或缺的，但内涵则不是绝对的必需品。这方面远至《超级马里奥》近到《暗黑破坏神》都是例证。

问题2：我在某某某游戏上耗费了大量的时间计算DPS输出公式，我在某某某某游戏上被感动得一塌糊涂，两者都耗费了我大量的思考，请问，这算内涵么？

回答：笔者上高中时曾亲眼见识一神人玩《猎杀潜航》用三角函数之类的公式来进行数据测算，惊诧之余问其感受，得笑答曰“单纯的数学，哪有什么内涵”。对基于游戏本身数据模型进行的运算，本身并未脱离游戏内容设计的范畴，说一千道一万依旧是在游戏设计师画好的条条框框中跳舞而已，相比于笔者所定义发乎之内容而高于内容的内涵，两者的概念完全不可相提并论。

另外，单纯基于感性上的触动并不能归纳于内涵的范畴里。就好比《辐射2》里的那本《凡德之花》一样，温暖却意义不大。说到底，情感波动从思想的角度来看仅仅是逻辑中的一团紊流，内涵这种定义对它而言实在是不能承受之重罢了。

问题3：我不认为内涵有什么好讨论的！游戏只要好玩就行了！

回答：大导演冯小刚曾经说过这么一句：艺术片是盲肠，可有可无；而商业片就是我们的胃，切除一点也能活，但吃饭不香，生活质量下降。对于玩家来说，玩游戏的根本目的无疑是为了放松寻找乐趣，所以“游戏性至上”的论调从娱乐者的角度来看并无不妥。但是正如电影并非单纯仅有卖弄视觉效果的商业娱乐片一样，诸如《奇爱博士》《发条橙》之类怎么看都不会给人带来多少纯粹乐趣的艺术片才是让电影从单纯的娱乐形式上升至艺术领域的关键，对于游戏这个号称第九艺术的后辈来说，内容与内涵如何取舍平衡并不是什么新鲜问题。

问题4：明明我玩某某某游戏就感觉能思考到很多东西的，为什么你还要说没什么内涵呢？

回答：重申一下，内涵这个概念并不是单边附属于游戏上的要素，能与玩家的思想进行互动产生拓展效应才是真正的定义。内涵是变量而非固定量，真正优秀的游戏内涵会随着玩家阅历的提升而不断产生新启迪，而浅薄的内涵则往往会随着玩家见闻的广阔而变得片面苍白无力，这就是差别。

问题5：我完全不能赞同你的观点。你还有什么话说？

回答：倘若是单纯地一目十行草草阅过便得出以上结论，那我无话可说。倘若是认真读完后对笔者的观点不能苟同的话，请继续认真读完下面这些文字：这篇文章的真正主旨是什么？正文事例列举的目的仅仅是为了证明笔者的观点：所谓内涵，即是经由作者阐述论证的过程与观者的思维进行互动而令观众得出属于自己的观点，倘若“反对”这一结论同样是经由思考而得出的，那么这个过程本身便恰好同样是对笔者理论的认证。一千个人眼中有一千个哈姆雷特，这，才是这篇文章的真正内涵所在。P

游戏怎么了?

■陕西 Azrael

前言

近两年开始笔者注意到这个现象，越来越多从FC时期一路走过来的老玩家，开始抱怨游戏没以前好玩了。如果你是一名单机游戏玩家，可能你有过这种困惑，每天一觉起来，坐在电脑前，看着琳琅满目的游戏，BT里还拖着几个未完成，感觉又玩不完的游戏，但就是不知道该玩啥。久而久之，你隐约觉得游戏对你而言变得不像以前那样有吸引力，但你又不知道为什么会这样，然后一天就稀里糊涂过去了。这时你又会说，我有必要知道为什么吗？多累啊。

是啊，后来你就觉得游戏越来越不好玩了。

关于这种现象，有一种说法较为流行，大致意思是说现在游戏的获取手段越来越简单，得到太容易，也就不那么珍惜了。如果花了银子买回正版，本着不能浪费的原则，肯定会认真玩。关于这方面的心理论述很多人都有写过，我就不在这里啰嗦了。这样说的人估计是忽视了一个现实问题，那就是在国内很多购买正版的玩家都是在玩了网上下载版之后，觉得不错才购入正版，这种购买行为几乎可以看作是一种收藏。既然是收藏品，自然得好好爱惜，于是国内发行的正版游戏被买回去之后有很多都在书架上吃灰，而主人则继续玩网上的破解版。这时所谓的“来之不易方能认真体会”便成了一句空谈。

还有一种说法，意思就是现在的游戏太注重声光效果，一次又一次的进化，只能体现在多边形数目上的进化，在内涵上却止步不前，所以玩起来十分无趣，还不如前几年的游戏好玩。这次说到点子上了。内涵，地球人都喜欢。但天天说内涵，内涵到底是什么？关于游戏的内涵，最常见的句式是“这游戏就画面好点，没啥内涵”。“没内涵”这个词组经常被用来形容各种游戏。后来我发现，玩家之所以喜欢这么“言简意赅”，大概是因为这样说不容易露破绽，加之无论哪款游戏，都不可避免地会在“内涵”上有所缺失，只要朝着这个方向射一箭，就能八九不离十。况且，在游戏的内涵上，目前还没有一个权威的定论告诉我们究竟什么才算是内涵，不是有一句很恶俗的话叫做“有一千个读者就有一千个哈姆雷特”吗，这句话放在游戏上也一样成立——有一千个玩家就有一千种内涵。你说这游戏没内涵，谁知道你指的内涵是什么，游戏性？剧情？世界观？抑或都不是？

而就这么一个指代不明的东西，居然一直沿用下来，并广泛应用在各种媒体上，达成了一种默契。在写本文之前我做过一个小范围的调查，试图搞清楚大家心目中的内涵究竟是什么。不出我的意料，第一个回帖就说是剧情，之后众说纷纭，有说自由度的，有说游戏性的，有说创意的，还有说内涵就是制作者试图表达给玩家的思想。回帖之中不乏亮点，在此借用一位网友的答案：在我看来，游戏的本质是一种模拟，通过数字技术来模拟一种体验，通过体验来收获快乐、感动、激情、发泄等。所以游戏的内涵一方面在于模拟方式带入感的强度，另一方面在于所模拟对象它本身的内涵程度，而后者是传统文化的范畴了。

这种说法无论准确与否，有着自己的独到之处。事实上虽然回帖不到50，但已经呈现出异彩纷呈的答案，不顾内涵只管好玩的玩家也大有人在。这说明对于游戏的内涵，每个人的理解是有较大分歧的，或许给内涵下一个标准定义这一行为本身就十分荒唐。但是，为啥一提到有没有内涵，玩家就都变得统一了呢？

玩家总是提到一款游戏有无内涵，但通常又说不出来内涵具体是什么，其实这是一种思维惰性的体现，由于不愿去思考比较游戏之间的具体差异而一言以蔽之，发表一个看似放之四海皆准的结论，但这个结论基本没有实际意义。即使只说一句“画面糟糕音乐难听”都比说“没内涵”来得实际。这个没有定论的游戏内涵可以是组成游戏的各个要素，任意要素都可能成为一个玩家眼中的内涵，但有一个例外，那就是画面。

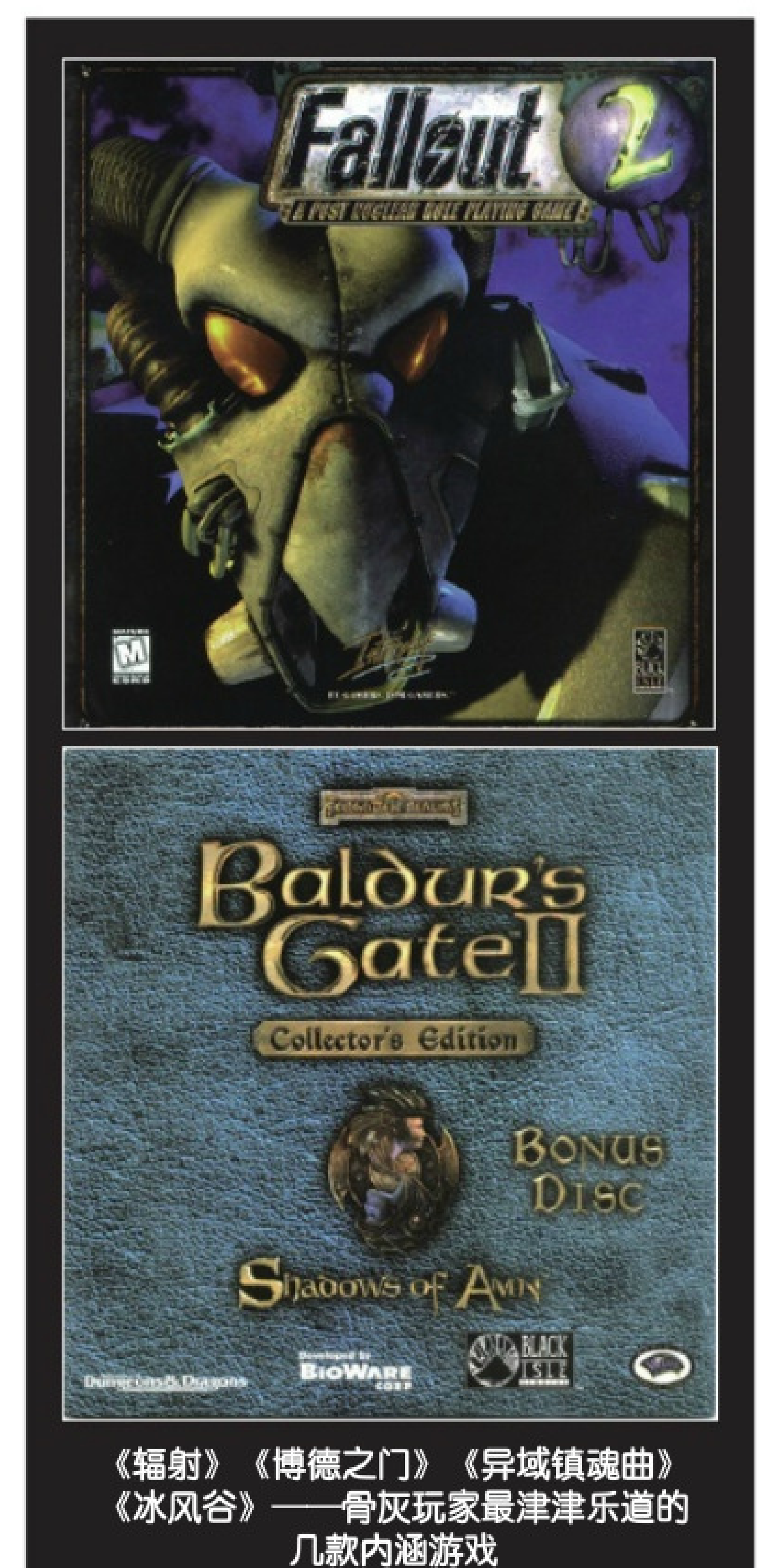
内涵的敌人?

上文已经提到，关于内涵的一个常见句式——“这游戏就画面好点，没啥内涵”。为什么是画面呢？怎么不见有人说“这游戏就剧情好点，没啥内涵”呢？游戏的内涵涵盖了各个方面，为何偏偏无法涵盖画面，相反在很多时候还会相互对立？

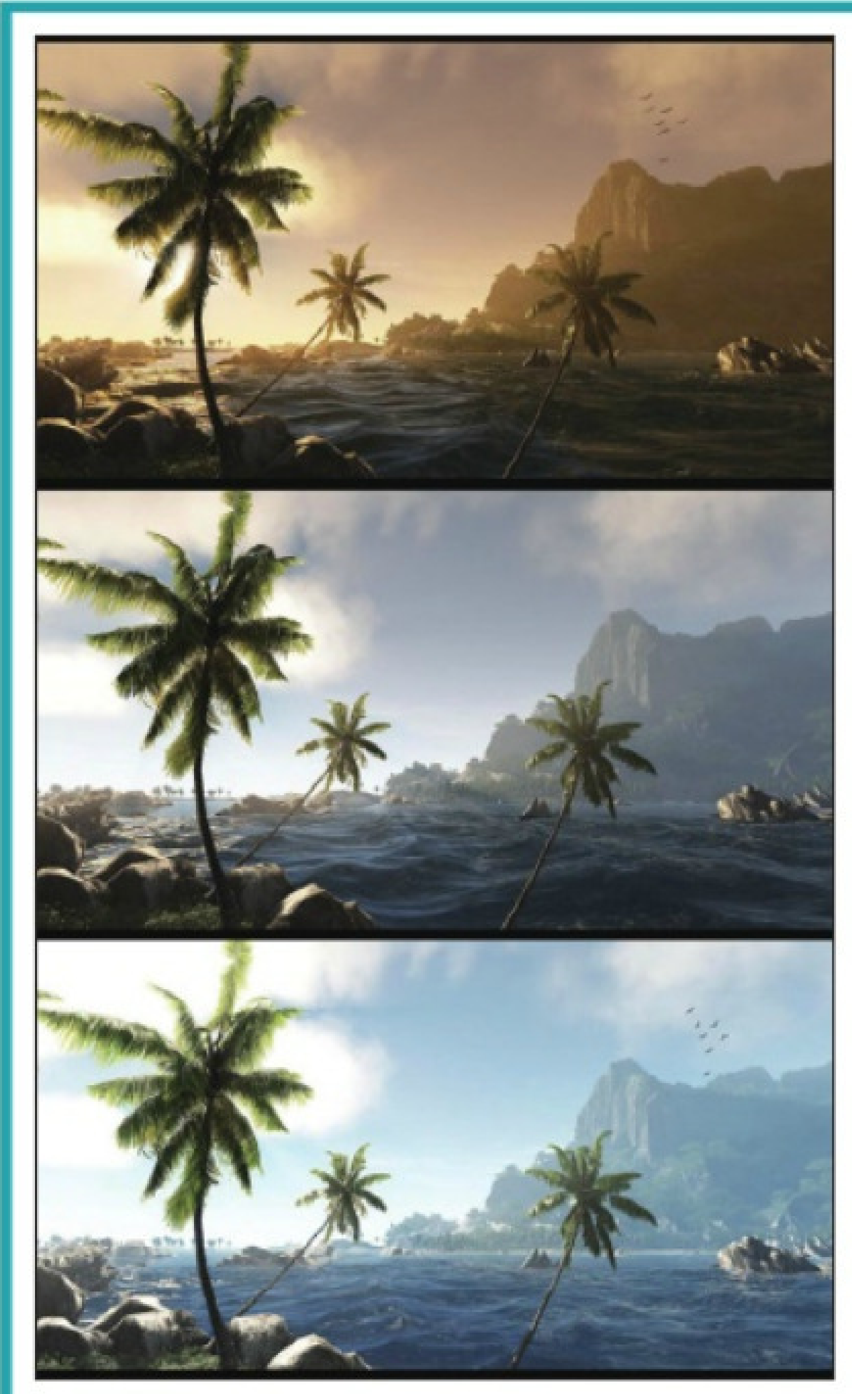
《孤岛危机》出来的时候，很多玩家撇撇嘴，不屑地说：“这游戏只有画面，没有内涵”《永恒之塔》出来的时候，很多玩家撇撇嘴，不屑地说：“这游戏只有画面，没有内涵。”

你看，到了这种时候，画面仿佛变成一款游戏内涵的敌人，似乎有了强悍的画面就不会有深刻的内涵。上面的两款游戏很有代表性，随便打开一个关于它们的评测页面，你就不难从下面的评论里看到类似上面的评论。至于这两款游戏素质究竟如何，我不做评价，认真体会过的玩家自会心知肚明。这样的说法看似很有道理，游戏是互动产品同时也是视觉产品，始终要靠精致的画面来吸引更多轻度玩家，所谓顾此失彼，游戏厂商把大部分精力都用在精致的画面上了，其他要素自然会有所缺失。

但主要原因显然不在这里，画面一流内涵丰富的游戏并不鲜见。每位玩家都喜欢漂亮的画面，但在潜意识里，却总觉得画面是个上不了台面的东西，认为这些东西很肤浅，无法体现一款游戏的内涵。这一定程度上跟我们从小接受的教育有关，小时候家庭与学校都在灌输一种“太注重外表就不是好孩子”



《辐射》《博德之门》《异域镇魂曲》《冰风谷》——骨灰玩家最津津乐道的几款内涵游戏


《孤岛危机》=《显卡危机》=《内涵危机》?

的观念，无论你是否接受这种观念，在耳濡目染中你已经潜移默化地被这种思维习惯所影响。等你长大了，把这种思维习惯带到游戏里，具体表现就是认为“太注重画面的游戏不是好游戏”，加之画面太好的游戏在配置要求方面都比较夸张，万一你的机器跑不起来，吃不到葡萄说葡萄酸，这种心理就更加明显。

如果说此前这种心理潜伏较深，连玩家自己都没发现，那么《孤岛危机》的发售则彻底将这种心理变成了一个现象。这款在Gamespot拿到9.5分编辑推荐奖的游戏，在国内居然落了个“徒有其表”的罪名，直到现在仍无法脱去，甚至关于《孤岛危机》与《使命召唤4》还在当时相关论坛引发了不少版战（详情请见5月中旬刊《关于Cryengine 3的乱弹——Crytek新引擎与孤岛危机情绪》一文）。至于《永恒之塔》，鉴于有不少单机爱好者觉得网游不配谈内涵，我把网游放在后面再做讨论。

与画面遭遇相同境况的是“商业化”，我们不喜欢商业化游戏，归根结底还是我们社会自古以来的传统观念在作祟，觉得一款商业气息太过浓厚的游戏就充满了铜臭味，仿佛内涵也因此降低一个档次。虽然大家都在向钱看，但潜意识里对金钱的鄙视一时半会还消除不了。因而每当游戏质量有所下降，“商业化”就成为一个靶子。经常看到这样的说法：商业化的XX毁了XX游戏。这样的观点在大多数人看来并没有什么不妥，因为我们已经习惯了这种观念。我没做过考证，不敢说这就是我国玩家独有的现象，但从我经常混迹的几个国外游戏网站来看，每当有游戏获得糟糕的评价，极少有人将错误归咎于游戏厂商的商业化。游戏被称为第九艺术，其中艺术二字非同小可，对于艺术我们自古以来一贯的信条就是绝对不能和金钱同流合污。从古到今，这条信条让多少艺术形式绝迹或濒临灭绝？没人做过统计。

倘若有这么一天，EA和UBI的游戏制作人无意中点开几个中国的游戏论坛，看到居然有一帮玩游戏不花钱的人在谴责他们的过度商业化，不知会作何感想。回到画面的问题上来。画面与内涵的冲突，往大了说，便可看作为技术与内涵的冲突。如何在技术与内涵之间找到平衡点，是每款游戏面对的难题。

内涵还是技术，这是个问题

我借用大软3月上赤军老师一篇文章的标题，来论述自己的观点。从以往的经验来看，每当游戏方式发生巨大变革，总会伴随着传统内涵的大量流失。比如单机向网游的转变，丢失了剧情这一表现内涵的重要方式——这也是网游遭到传统单机游戏玩家诟病的一点。这种内涵的流失，是因为当新的游戏方式出现时，传统的内涵变得不再适用，而新的内涵还未出现，这时会不可避免地造成一个内涵的真空期。当年《传奇》流行的那会，就算一个真空期，你说这款游戏除了打怪升级刷装备还有什么？什么都没有。但照样有无数人乐此不疲。

单机向网游的转变，丢失剧情还是其次。关键的是：玩家的心态会因此改变，从一颗享受的心转变为一颗功利的心。这直接导致不计其数的经典内涵无法在网游里重现。在美式RPG里，有时会设置很多地下城来供玩家探险，这些地下洞穴形态万千，难度各异，奖励亦是千差万别。但网游能这么设计吗，如果网游这么设计了，玩家肯定会通过各种途径来弄明白哪个地下城最简单，得到的奖励最丰厚。于是结果就变成辛苦设计出来的大量地下城没人去，大家都集中在某个地下城反复刷取奖励，这无疑是让人十分沮丧的。又如在《鬼泣4》中，玩家可以通过空中踩踏敌人恢复移动力，进而形成空中不落地无限连。此为上级技巧，很多玩家只有看着高手连技视频眼红的份，我们管这个叫动作游戏的深度。但动作网游能这么设计吗？如果网游这样设计了，肯定会有无数人去学——甚至去“买”这个技巧，最后会出现这么个情况，玩家都用这技巧来打怪，道具卖给谁去？

网游是不可以出现太夸张的技巧的，在单机游戏里，那些骨灰玩家津津乐道的上级技巧（比如各种游戏的无伤最速打法），难以掌握但一旦掌握就威力巨大的核心技能（比如《鬼武者》系列的一闪设定），如果出现在网游里，就会被人们争相利用投机取巧。你看动作网游出了这么多，有哪款能在动作深度上超越单机的？没有一款。原因无非在于此。关于网游的局限性，其中还涉及到信息传递的问题，后面会详细讨论。现在网游好像在走以前单机的一个轮回，因为创意的缺乏，不断拿出以前的经典单机模式直接往上套，由最初的MMORPG发展到后来的赛车网游、体育网游、横板动作网游，但由于要保证网游的基本平衡性，不得不砍掉一些元素。而有时候这些元素恰好是这款单机游戏之所以成功的主要原因。只有极少数的网游能脱离单机的窠臼，走出自己的特色。其实我始终觉得MMORPG才是网游发展的方向，直到创建出一个真实性极高的世界，好早日实现各种YY游戏小说里的预言。而现在网游好像越发展越回去了，居然把十几年前的清版动作游戏搬出来说事，还美其名曰复古。国内网游厂商之所以开发如此种类繁多的网游，不是因为他们多有创意，而是因为国内的MMORPG市场被WoW压得太狠，都懒得在这片红海里厮杀了，最后逼上梁山，开辟蓝海。你看人家欧美市场，WoW没啥地位（没有形成垄断），结果到现在欧美网游排行榜还是一片MMORPG的天下，各个游戏之间的竞争又很激烈，优胜劣汰，这种竞争促使欧美的MMORPG进入一个良性循环，离一个真实的虚幻世界越来越近。反观我们的网游，倒是百花齐放了，理念与技术基本还停留在2004年国外的水平。

新的游戏方式会导致传统内涵的缺失，不光体现在网游上，拿不久前发售的《末日战争》来说，这款游戏主打语音控制，如何将传统RTS游戏的要素与新型的语音控制技术相结合，是一个巨大的挑战，其中涉及到


《英雄无敌3》比《英雄无敌5》有内涵吗？当然，这是个疑问句，没有其他意思。答案在你心中

整个游戏架构的变化，远非整合一个准确率颇高的语音识别软件所能概括。我甚至能想象得到，在这款游戏的策划阶段，主创人员想出了多少看起来很美的点子来丰富游戏的内涵，但由于现有技术以及实用性的限制，在之后的开发过程中这些点子被一一否决。最终我们看到什么了？我们看到一款系统极度简化的RTS游戏，让无数RTS核心玩家嗤之以鼻的作品。很多人觉得本作的语音控制纯属鸡肋，认为整款游戏为了一个语音控制在策略性与操作性上作出这么大的让步，显得十分愚蠢。这可以看作一个典型的例子，因为要突出新技术，因此牺牲掉很多传统内涵。但这种牺牲是否有意义？我觉得很有意义。MP3杀死了音乐吗？显然没有，MP3杀死的只不过是唱片工业，新的盈利模式迟早会被确定。这个道理放在游戏上，一样成立。游戏在阵痛中跌跌撞撞向前走，虽然丢失了一些传统内涵，可总体方向不会出错，这恰恰是商业化的结果——迎合多数人的需求。

未来的游戏内涵是什么，目前没人说得清。但我想应该不会是剧情一类的东西，这只是游戏对于另一种艺术形式的模仿，成不了太大气候。游戏作为一种互动性的娱乐产品，随着技术不断发展，它将取代影视和音乐而占据娱乐业最大的份额是个不争的结论，它应该有属于自己的内涵，在形式上更为互动，从而与前八种艺术形式区别开来。

随技术而变化的内涵

事实上这样的趋势已经出现了。技术发展促使游戏方式发生变化，与此同时，会产生一些新的内涵来迎合这一变革。但这些内涵未必成熟，因此在变革初期并不被传统玩家所看好。比较有代表性的就是家用主机里的异类——Wii。这台异质主机获得了前所未有的成功，但仍不被传统游戏玩家接受。传统的玩法在这里受到了挑战，新的玩法又没有被挖掘出来。这其中有一个适应期，同时也是优秀作品的空白期，直到这种新的方式趋于成熟。比较不幸的现状是网游与Wii都不够成熟。传统单机游戏又经历着高成本、低创意、卖不动的尴尬。因此在这段时间内，网游这边涌现出一大堆骗钱游戏，Wii上冒出来一大批应景之作。我们最讨厌这些游戏了，觉得游戏厂商不负责任。有人说国内游戏业发展畸形，游戏厂商饮鸩止渴，迟早要把游戏带到万劫不复之地，到时候就是网游泡沫破碎的时刻。你就不能换个角度看问题么，你管它是饮鸩止渴还是涸泽而渔，在这个技术交接的时代，这些游戏就是先驱者。先驱者通常是比较倒霉的，只有极少数勇者能存活下来，成为其他游戏争相模仿的对象，我们要玩的也就是这几款游戏。与此同时其他的先驱就都变成先烈了，他们就像爱迪生的几千个灭掉的灯泡一样，虽然没有照亮成功的道路，但指明了失败的方向，它们告诉后来者：“嘿，别走这条路，当年我就挂这条道上了。”

我相信玩家的眼睛是雪亮的，品味是日益提高的。出来混早晚都要还的，如果不思进取，这些出来骗钱的厂商也许现在可以捞一把就走，若你捞了还想捞，恐怕只会留下惨痛的回忆。但有一些游戏，我能感受到它们的设计人员是真的想创新，可惜生不逢时。有多少叫好不叫座的游戏连同他们的制作小组成为绝唱了？《大神》、四叶草，想起什么没？这就是一个个活生生的例子。另一些游戏会幸运一些，类似《镜之边缘》和《末日战争》在发售之前就享受了S级作品宣传方式的游戏，它们被普通玩家接受起来还比较容易。对于这些作品，我们不要总揪着一些错误不放，玩家们宽容一些，接下来的作品就会成熟很多。只有开发商看到某个创意有戏，才会继续按照这个方向开发下去。否则开发商一看自己的创新受到这么多批评，觉得还是采用当前流行元素比较稳妥，我们又得面对无数同质化的游戏产品。

但玩家会宽容吗？玩家不会宽容的。他们只要好玩的游戏，哪会管这么多。经常看到有人抱怨现在的游戏没创新，事实上阻碍游戏创新的最大阻力，恰恰是玩家自己。人都喜欢享受一成不变带来的安逸，Wii发售的时候，多少人在那里慷慨激昂地说这是技术的倒退，游戏会因此止步不前，成为大量轻度玩家手中的玩物，内涵因此丧失。为什么这样说？因为他们害怕，害怕自己多年来习惯得好好的游戏方式被破坏，其中还混杂着面对新事物而本能产生的不安情绪，这种情绪会转为不屑，进而抵制。从这一点来说，传统游戏玩家反对Wii的心理，和当年我们父母反对我们玩游戏时的心理无二。

内涵的最大问题——玩家之间的代沟

绕了这么大圈子，回到最初的问题上。我个人比较反感别人用“内涵”来评价一个游戏。在国外论坛上看到有玩家评论游戏，基本看不到“内涵”这一类的词语，怎么一到中国，就蹦出这么高雅的一个词来？这是极其主观的判断，因为不光内涵在变，连玩家自己都在变，各个时代的玩家对于内涵的理解又不尽相同，那么你说的内涵到底算哪门子内涵？

关于玩家之间的代沟，游戏主机的更新换代间隔较长，各代玩家间的断层比较明显，因此很容易看出其中的差别。FC的游戏架构太简单，此时玩家尚处在混沌时期，有的玩就好。SFC时期的玩家大多数为“内涵派”，这与SFC上数量众多的RPG与SLG密不可分，这时的内涵大抵就是剧情好、系统妙之类的。接着PS主打声光效果，吸引到大量轻度玩家，对于这些玩家，说不定华丽的画面与动听的音乐就是内涵。从PS2时代到现在，内涵就更复杂了。

虽然PC平台的硬件更替曲线比较平缓，各代玩家看不出太明显的差别，但别忘了咱有个更傻瓜的分类方式，那就是按年代分。于是我们被分为80后玩家与90后玩家。90后玩家的在主流媒体的口碑普遍不是很好，当年口碑同样不好的80后玩家终于长大了，看着90后们热衷于一些被他们嗤之以鼻的游戏，觉得十分不可思议：90后怎么会喜欢这种没有内涵的游戏呢，实在是太脑残了。我估计当年的70后看到80后热衷于FC游戏，脑子里差不多也是相同的想法，只不过当时还没有脑残这个词。网络上一部分80后盲目排斥90后，与其说90后不理解80后的游戏，还不如说是80后无法理解90后的游戏，就跟我爸妈无法理解我的游戏一样。对于这一点，我想说的是，这个世界是他们的，也是我们的，但归根结底不是你们这些保守派的。而网络将这些不同时代的人汇聚在一起，这时再去讨论所谓的游戏内涵，就无异于鸡同鸭讲了。P



老玩家有多少会接受《劲舞团》的流行元素？



CAPCOM的《大神》，独特的水墨渲染让无数内涵派惊呼为PS2上最有创意的游戏，然而媒体的盛誉之下是惨淡的销量



莫斯科攻略

——"俄罗斯方块"争夺战纪实

■天津 刘健

自从电子游戏诞生算起，已经过去了50多年。至于这半个世纪里，在我们生活的这个星球上到底出现过多少款游戏，怕是已经没有人能给出确切的数字。唯一可以确定的是，其中的绝大多数——无论它们在面世之初是否曾经造成轰动——都随着时间的流逝逐渐淡出了人们的视野；少数杰作堪称"经典"，却也要靠不断推出续作来延续辉煌，最终也只是沦为游戏公司的"摇钱树"而已。

然而，有这样一款游戏，它诞生于25年前，在经历了1/4世纪的岁月后，其自身的形态并没有发生过什么本质的改变，却又像"病毒"一样不断的变异和扩散，出现在所有可以用来玩游戏的机器上，让世界各地一代又一代的玩家为之疯狂。唯有这样的游戏才可以被称为"传奇"，它的名字就叫做"俄罗斯方块"（Tetris，俄文：Тетрис）。

其实，单单是它的诞生本身就已经是一个传奇。它的祖国是一个已经走入历史的国度：苏联。那是一个冷战即将终结的年代，一款来自铁幕东方一端的神奇小游戏让整个西方世界的孩子们为之着迷，以至于当这些孩子们看到屹立在莫斯科红场上巍峨的克里姆林宫尖顶的画面时，会大声喊出"Tetris Tower"（俄罗斯方块塔）。只是，他们并不知道，游戏画面中建筑物的真正原型是同样位于莫斯科的圣彼得大教堂。类似这样的误判与误读，贯穿于"俄罗斯方块"的整个"童年时代"，在现在看来是如此的匪夷所思，却又有着它内在的历史逻辑。今天，身处于这个已经被宣告"历史的终结"年代的我们，不妨抽出一点时间去回顾这段其实并不久远的过往，或许能够从中体会到"游戏总有一天不再是游戏"这种名言的真谛……

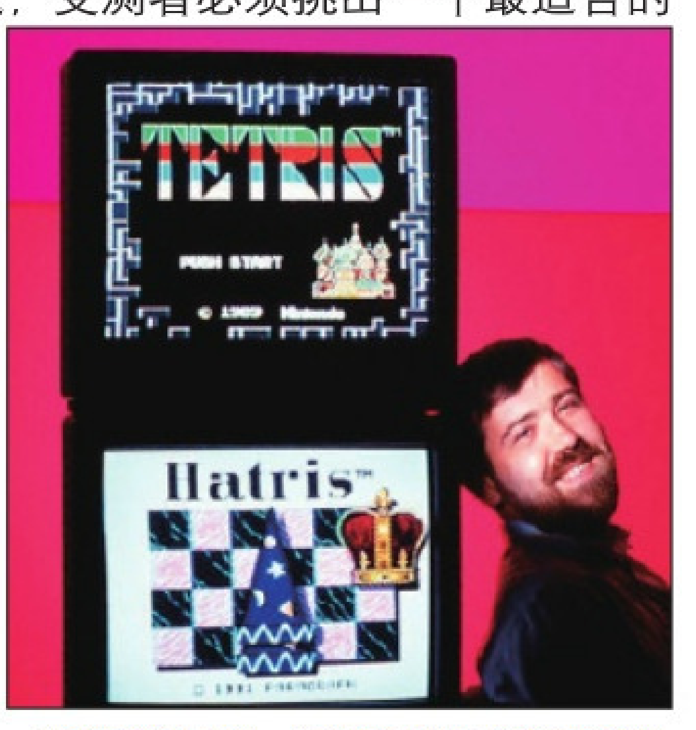
一、方块降世

在游戏界，从来都是"受欢迎的游戏造就杰出的游戏人"。如果不是《俄罗斯方块》，或许世人永远不会知道阿列克谢·帕基特诺夫（Alexey Pazhitnov）的名字。而这中等身材、有着圆滚滚但并不算大的啤酒肚、留着络腮胡的俄罗斯青年，套用现在的流行说法，简直就是宅男一个。但就是这个人设计出了让全世界无论男女老幼都为之疯狂的Super Game，他也由此获得了"方块之父"的头衔。

阿列克谢·帕基特诺夫自幼在莫斯科长大，父亲是一位艺术鉴赏家和剧评家，母亲则是一位家庭主妇，但也常常为报社和杂志社撰稿。这样的家庭环境让阿列克谢从小就对文艺尤其是电影充满了浓厚的兴趣。然而，在他11岁的时候，阿列克谢的父母离婚。此后，小阿列克谢随母亲在集体宿舍里生活了6年。这期间，学习成绩优异的小阿列克谢展现出了在数学方面的天赋，在14岁那年获得了全莫斯科市数学竞赛的冠军。转年夏天，他第一次接触到了电脑，立刻被这个神奇的机器所折服，并编写出了一个数学游戏程序。

从莫斯科航空学院毕业后，阿列克谢·帕基特诺夫被分配到科学部工作，但按照他的说法这是一份"正儿八经、远近驰名的无聊工作"，于是不久后辞职。之后，他转到莫斯科科学研究院电脑中心任职。在这里，阿列克谢终于能够一偿所愿，可以守在电脑边上做一些在他看来是相当有趣的工作。不过，这时候他的主要工作并不是开发游戏，而是研究如何让电脑准确地判读人声，编写游戏程序只是闲时消遣而已。

一个偶然的机会，阿列克谢读到了一本由美国数学大师所罗门·戈尔撰写的考验读者智力与判断力的科普小册子，作者在书后还举出许多考验大家的实例。而最让阿列克谢着迷一个有关空间图形的测试题，受测者必须挑出一个最适合的立体图形看看它是否能镶进题目那个立体图形的空隙中，必须完全填满空缺处才算是正确答案。另外，还要让你从5种不同形状的许多立体图形中挑选出一定的数量来拼凑成一个正方体或长方体。



《俄罗斯方块》与他的创造者阿列克谢

这些纸面上的趣味游戏，让阿列克谢乐此不疲。兴之所至，他又跑到街边的玩具店买了一套"十二巧板"。那是由12片不同形状的塑料块组合成的一个正方体。阿列克谢像小孩子一样不停地摆弄这件精巧的玩具，发现要把拆开的塑料块再拼起来非常不容易，而且因为有太多种排列组合，得用电脑分析才能在短时间



Game Boy版《俄罗斯方块》的封面

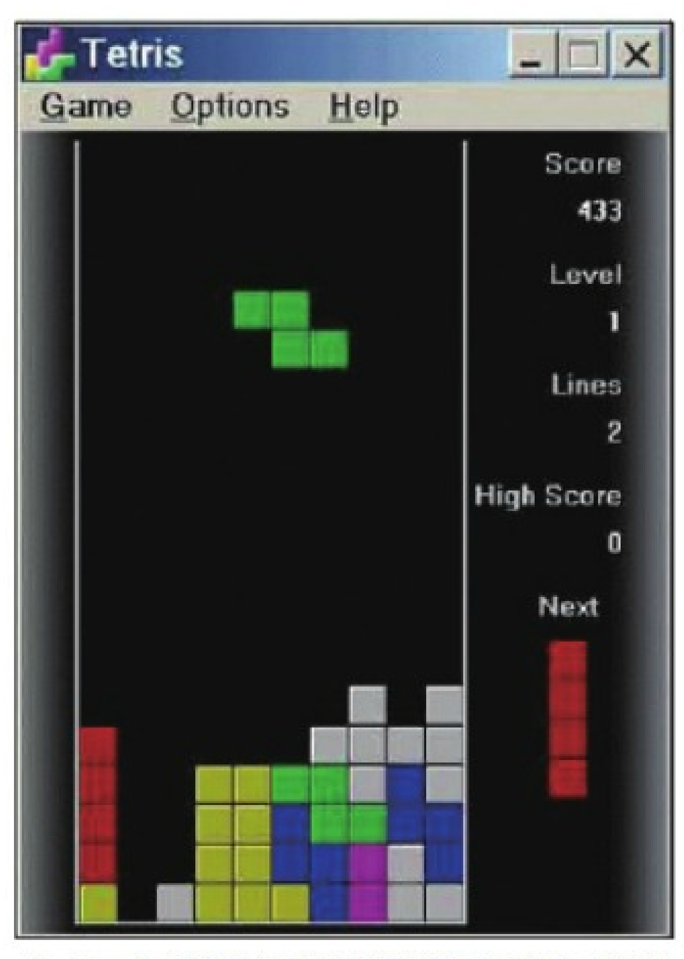
内找出拼成正方形的组合。

转天，阿列克谢便着手把他的发现编写成游戏程序。其中唯一的改变就是将5种不同形状的立体图形减为4种，并借用希腊文中代表“4”的“Tetra”的前缀“tetra-”加上网球“tennis”（注1：如此命名的原因有两说：其一是说阿列克谢酷爱网球，其二是说为了向人类历史上的首款电子游戏“双人网球”（Tennis for Two）致敬），把这套游戏命名为Tetris。这也就是日后风靡世界的“俄罗斯方块”的滥觞。当你在玩这款最原始的“俄罗斯方块”的时候，你会发现它的游戏规则跟日后风行世界的版本几乎没有什么区别。只是，由于阿列克谢使用的俄制Electronica 60型计算机性能有限，并没有完全实现他最初的构想。这时，一位头发微卷、长着一双湛蓝的大眼睛、戴着一副金丝眼镜的16岁青年瓦丁·格拉西莫夫（Vadim Gerasimov）出现在了阿列克谢面前。

瓦丁的父母都是在苏联科学机构工作的核物理学家，瓦丁本人也是一个天才少年，与阿列克谢一样对电脑有着异乎寻常的狂热。瓦丁与阿列克谢是经由程序设计师达米垂·帕夫洛斯基（Dmitry Pavlovsky）相识。两人因共同爱好而成为莫逆之交。阿列克谢向瓦丁展示了他的作品，瓦丁对这个游戏非常感兴趣，并认为还有改进的空间。于是，瓦丁便开始动手把这个游戏移植到IBM PC上，并进行了改进，给游戏增加了计分栏，从而增加了游戏的竞技性和可玩性。移植和改写大约用了两个月的时间才宣告完成。兴奋的瓦丁和阿列克谢把他们的杰作分送给了自己同事和好友们，而也就像那个时代所有伟大的“小游戏”一样，Tetris开始在人们的手手相传中迅速流传开来，掀起了不大不小的一股热潮。不久后，在莫斯科所有有电脑的地方就都能看到它的身影了。

二、猎头现身

Tetris的受欢迎程度远远超出了作者的想象，这让阿列克谢兴奋不已。此时，他的一位同事提醒他应该给这个软件申请国际专利。要知道，当时的苏联仍然实行的是高度集中的计划经济体制，专利权被认为是“资本主义制度”而不被法律所承认，因而当时苏联人对专利权的认识还非常模糊。阿列克谢的同事还是提醒他，应该为这款游戏申请专利，以免被国外公司盗用，平白无故遭受损失。不过，因为如何以个人名义向国外申请专利，于是阿列克谢便找到了单位里专门负责专利事务的另一位同事。这位名叫维克多的同事，也是一个Tetris的爱好者，很乐于帮助阿列克谢。按照程序，他先把程序的拷贝寄到了位于匈牙利首都布达佩斯电脑科学协会。不过，匈牙利的软件工程师们似乎对知识产权保护的问题也不甚关心，在阿里克谢的PC版Tetris被寄到匈牙利后不久，就出现了针对Apple II和Commodore 64的移植版，当然这些移植都是未经授权的。



几个不同造型的方块创造出乐趣无穷的的世界

在布达佩斯一个名叫罗伯特·斯坦（Robert Stein）的匈牙利裔英国商人注意到了这款游戏，并敏锐地意识到了Tetris的巨大商业潜力。于是，他通过关系弄清楚了Tetris的真正作者是阿列克谢。回到伦敦后，他立即给远在莫斯科的阿列克谢发了一封电报（准确地说，电报是发给阿列克谢的工作单位），表示愿意出大价钱购买Tetris的版权。在此之前，阿列克谢从未想过把自己开发的游戏买到国外，但既然有人主动找上门来，当然没有拒绝的道理。问题在于，要如何回电！在20世纪80年代，互联网还处在萌芽期，国际长途电话的费用又非常昂贵，最现实的方法就是打电报。恰巧，阿列克谢的单位就有一台发报机，但是要动用这台发报机，需要12位领导的层层审批。当阿列克谢发出回电的时候，已经是一个多月以后的事情了。

而在英国，尚未取得正式授权的罗伯特·斯坦已经开始向英国和美国的公司推销他的“俄罗斯方块”了。罗伯特·斯坦对外宣称，他的仙女座公司（Andromeda）拥有“俄罗斯方块”在欧洲的专利权，并可以向其他公司出售该游戏在美国和日本的专利权。最后，英国的镜软公司（Mirrorsoft）及其在美国的关联企业光谱公司（Spectrum Holobyte）向仙女座公司购买了除掌机之外所有平台的“俄罗斯方块”的专利权。罗伯特·斯坦对这笔交易的开价是预付3000英镑的专利转让费，以及正式销售时抽成7.5%到15%。不过，罗伯特·斯坦非常清楚，他必须赶在其他人知道这款游戏的真正来历之前，尽快弄到苏联方面的授权。

在数次电报往来之后，罗伯特·斯坦在1987年2月抵达莫斯科，与莫斯科科学研究院谈判，并希望签订合同。阿列克谢作为俄方的代表之一出席了谈判，但真正与罗伯特·斯坦在谈判桌上交锋的，自然是研究院的高级主管。由



阿列克谢与大受欢迎的NDS版《俄罗斯方块》

于对俄方的谈判技巧缺乏了解，罗伯特·斯坦过早亮出了底牌，俄国人则坚持抬高要价。失去耐心的罗伯特·斯坦最终打了退堂鼓，两手空空，悻悻地离开了莫斯科。

很快，罗伯特·斯坦就意识到自己犯了多么严重的错误。光谱公司开始注意到这款游戏的真正作者是个苏联人，而不是罗伯特·斯坦此前一直宣称的匈牙利人。精明的美国人开始绕开罗伯特·斯坦，通过各种管道寻找这个程序的真正作者，以便得到原始授权。另一方面，他们又对游戏程序进行了进一步的改进，以使它更加商业化。顺便还利用当时美苏冷战的大背景，大肆宣传这是第一款来自“铁幕另一端”的游戏，激发玩家的好奇心和购买欲。

随着时间推移，罗伯特·斯坦要获得正式授权的愿望越来越迫切。但此时，苏联方面的情况也发生了变化。一个新成立的组织外贸软件协会（Electronorgtechinca，简称“ELORG”）找到阿列克谢，告知他们之前擅自与外国公司接触的做法是错


看看后面的柜子上，阿列克谢平时都喜欢玩些什么？

误的。因为ELORG已经获得政府的授权，负责全苏联的计算机软硬件进出口事业。此后，ELORG的负责人亚历山大·阿列欣科（Alexander Alexinko）开始以全权代理人的身份，开始与罗伯特·斯坦重新进行谈判。

1988年2月，罗伯特·斯坦再度飞抵莫斯科，开始与ELORG进行谈判。已经摸透俄国人脾气秉性的罗伯特再也没有让机会从手中溜走，在表现出足够的强硬和耐心之外，也不失时机地释放出一些善意。终于，在经历了近三个月的马拉松式谈判之后，罗伯特·斯坦几乎得到了他所想要的所有授权。只是，因为合同中的某些字句存在一些模糊空间，比如合同规定仙女座公司取得了“俄罗斯方块”在IBM-PC及其兼容机以及“其他任何电脑系统”（any other computer system）上的专利权。但对于“其他任何电脑系统”的具体含义没有做界定。这可以解释为，这份授权不包括街机（ARC）、掌机（Handhold Console）等游戏机设备。从而为此后的版权纠纷埋下了伏笔。

三、大鳄出手

从某种意义上说，1988年对于游戏界而言是不折不扣的“俄罗斯方块年”。这一年，美国软件发行协会向“俄罗斯方块”颁发了两项大奖，即“最佳游戏成就奖”和“最佳娱乐程序设计奖”。而无论是专业媒体还是大众传媒，都把关注的交点集中在这款在西方世界广受欢迎的游戏是来自“社会主义苏联”的事实。更有甚者，发行商为了制造噱头，还把当时震动东西方阵营的“俄罗斯事件”的场景加进了游戏当中（注：当时，一名德国青年驾驶小飞机躲过防空系统，穿越苏联领空，最后降落在莫斯科红场上。苏联人恼羞成怒，将肇事者逮捕，并送上法庭。西方媒体则大肆报道此事，极力替肇事者开脱。事件最终演变成东西方阵营间政治外交角力）。消息传来，游戏的原作者阿列克谢感到非常痛心，当初他开发这个游戏的目的非常单纯，而现在却莫名其妙地卷进了政治纷争，让他感到大惑不解。

另一方面，越来越多的游戏业巨头开始找上罗伯特·斯坦，希望获得“俄罗斯方块”在游戏机领域的授权。雅达利公司（Atari）希望获得北美地区的街机游戏授权，而世嘉公司（SEGA）则积极争取在日本的街机授权。罗伯特·斯坦急于获得更多的授权，于是便赶紧与ELORG方面联系，但一直没有得到回复。直到1988年的7月5日，罗伯特·斯坦才得以和亚历山大·阿列欣科在巴黎会面。不过，由于合同细节谈不拢，这次谈判最后还是无果而终。此后，又经过多次电报往来之后，双方终于达成协议，但这次妥协的是罗伯特·斯坦，他几乎接受了俄方的全部要求。因为这时他发现已经有人仿效他当初的做法，越俎代庖，向其他业者兜售“俄罗斯方块”的移植授权。

在获得“俄罗斯方块”PC版授权后，镜软公司向雅达利公司出售了“俄罗斯方块”在日本和北美的版权，光谱公司则向BPS公司（Bullet-Proof Software）出售了在日本发售家用机版和PC版“俄罗斯方块”的权利。BPS的总裁亨克·罗杰斯（Hank Rogers）在当时的游戏业界也算是个知名人物，尤其是作为一个在日美商，他与时任任天堂社长的山内溥私交甚密，常与山内溥在任天堂的总部大楼内对弈围棋。这在内外有别观念根深蒂固的日本商界是非常少见的，更何况对方是素以保守顽固著称的山内社长，可见此人的公关手腕非常了得。当然，亨克并不是一个只会讨好老人家欢心的毛头小子，在游戏设计和销售上也很有一套。当他在展会上看到光谱公司的“俄罗斯方块”，便立刻意识到其中的巨大商机，立即向对方买下了授权。1988年11月，BPS在日本推出了任天堂FC版的“俄罗斯方块”，销量达200万份之多。

不久后，任天堂美国公司（NOA）的总裁荒川实找到亨克，希望通过他得到“俄罗斯方块”在掌机上的授权。当亨克看到任天堂的Game Boy（GB）掌机的时候，马上意识到“俄罗斯方块”与GB几乎就是天造地设的一对，两者的结合一定会获得惊人的效果。于是，他向荒川实承诺一定会促成此事。随即，亨克拨通了罗伯特·斯坦的电话，向他说明，希望通过他向俄方购买“俄罗斯方块”的掌机专利权，而且是在全球范围内的授权。罗伯特·斯坦也觉得这是一笔好买卖，便马上与俄方联系，但却迟迟没有得到回音。原来，此前一直与罗伯特·斯坦接洽的亚历山大·阿列欣科已经离开ELORG，下海创办了自己的官司。他原来的副手叶甫盖尼·别里科夫（Evgeni Belikov）取代了他的职位。罗伯特·斯坦很快发现，这位继任者是一个比他的前任更难缠的家伙。另一方面，亨克·罗杰斯则是对罗伯特·斯坦展开了紧逼盯人攻势，想尽各种办法不停地催促他。最后，亨克决定绕开罗伯特·斯坦，亲赴莫斯科争取授权。而另一方面，光谱公司也想获得“俄罗斯方块”的掌机授权。于是，镜软和光谱两家公司的实际控制者英国报业大王、镜报集团报业公司（Mirror Group Newspapers）主席罗伯特·麦克斯韦（Robert Maxwell）派他的儿子凯文·麦克斯韦（Kevin Maxwell）也向莫斯科进发。如此一来，一场为争夺“俄罗斯方块”而起“三国演义”便在1989年初的莫斯科悄然上演。



世嘉土星上的《俄罗斯方块》

四、连场暗战

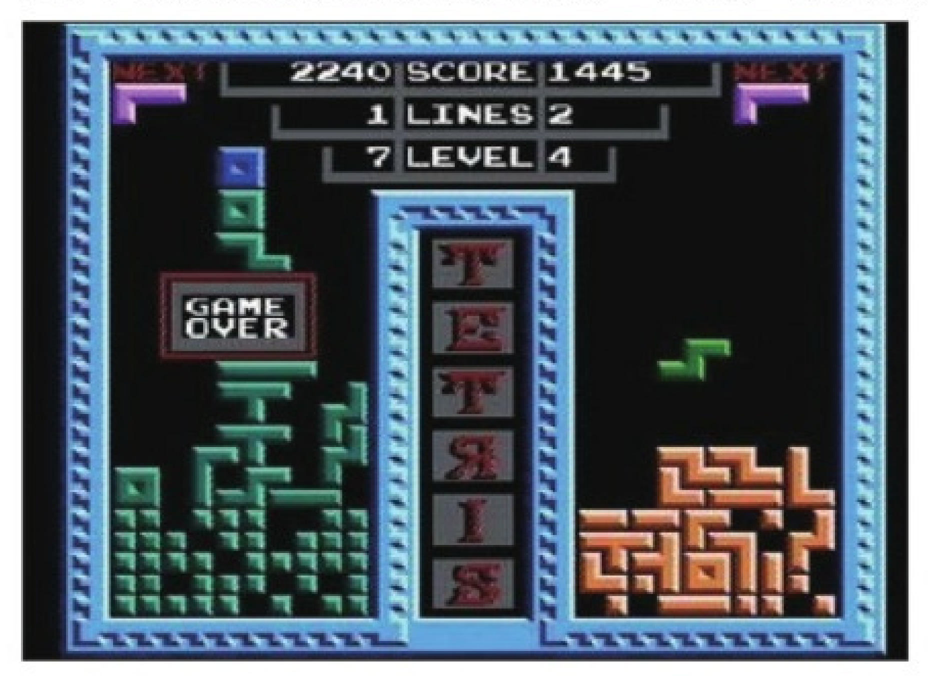
当亨克·罗杰斯抵达莫斯科的时候，他受到了苏联人的热烈欢迎。这倒并非是他们对亨克有什么特别的好感，只是科学院和ELORG都已经厌倦了与罗伯特·斯坦的“单线联系”，他们希望与更多的西方买家直接接触，以便增加筹码，坐收渔利。于是，俄方便安排亨克·罗杰斯与阿列克谢·帕基特诺夫会面。二人虽然在语言方面有些隔阂，但对于游戏的热爱都是无以复加的，对“俄罗斯方块”设计上那股纯真的美也都能感同身受。因此，若说他们的共同语言就是游戏也不为过。

由于亨克有任天堂做靠山，所以手上有充足的“银弹”储备，这让谈判过程变得出奇的顺利。双方在2月21日签订了授权合同，亨克马上拿出了预付款的支票交给了俄方。这让俄方感到非常满意，而相比之下，罗伯特·斯坦常常拖欠付款做法就显得过于小家子气了。可能是因为谈判过于顺利的缘故，兴奋异常的亨克从皮包里拿出了FC版《俄罗斯方

块》的卡带，向他的苏联朋友们炫耀。但这却让负责谈判的叶甫盖尼·别里科夫感到非常震惊，马上质问亨克这个卡带的来历。亨克·罗杰斯这才意识到，原来苏联人并没有出售家用机的专利权。而深究之下，亨克更是发现，不但是家用机，就连街机版的专利权，苏联人也没有卖出。为了证明自己的说法，叶甫盖尼·别里科夫还让人找出了ELORG当初与罗伯特·斯坦签署的合同原件，上面清清楚楚地写着授权仅包括个人电脑系统而已。

苏联人的说法让亨克·罗杰斯震惊不已，而且还意味着他之前向光谱公司支付的授权费全部打了水漂。但片刻之后，亨克便转忧为喜，提出要购买“俄罗斯方块”在所有游戏机系统上的版权。为了表示诚意，转天早晨，亨克统计出这些日子以来“俄罗斯方块”卡带的总销售量——13万套，然后开了张40 712美元的支票，作为版权费交给了俄方。很显然，苏联人没有任何理由拒绝这位精明而慷慨的商人，叶甫盖尼·别里科夫决定给亨克·罗杰斯3个礼拜的时间，让他筹钱购买版权。当然，以亨克的BPS公司自身的实力还不足以吃下如此大单的生意。所以，他马上与身在美国的荒川实联系，希望得到任天堂的支援。

另一方面，在经历了一路的舟车劳顿后，精疲力竭的罗伯特·斯坦也抵达了莫斯科。此时，他唯一的愿望就是想早点把合同给敲定。但叶甫盖尼·别里科夫却王顾左右而言他，最后丢出了一叠文件要罗伯特·斯坦签署。这是一份补充协议，主要内容就是详细说明了所谓“电脑”的准确含义，“这里所指的个人电脑，系指处理器、显示器、磁盘驱动器、键盘与操作系统”，同时规定这份新合约的有效期必须回溯至上次的签约日。别里科夫还威胁说，如果他不签，一切就免谈。此时的罗伯特·斯坦还不知道，苏联人已经从亨克·罗杰斯那里知道了一切。于是，就在几乎不设防的情况下，大剌剌的地签了字，却不想已经走进了苏联人的圈套。最后，苏联人同意把街机版的专利权卖给罗伯特·斯坦，但他必须在6个礼拜内支付15万美元的预付款，否则协议自动失效。虽然没有达到目的，但也总算没有空手而归，罗伯特·斯坦也算不虚此行。



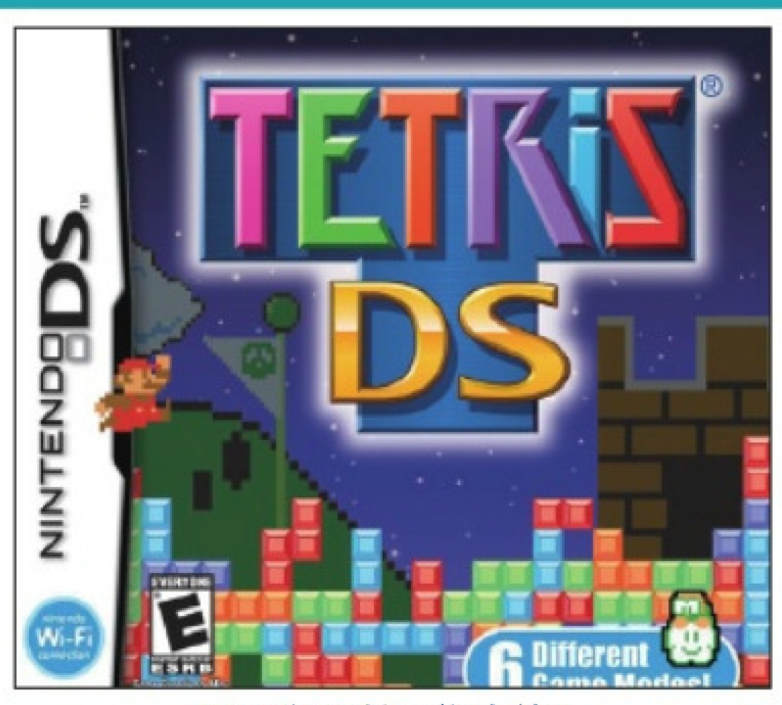
最经典的FC版《俄罗斯方块》

而就在亨克·罗杰斯与罗伯特·斯坦和苏联人谈判的同时，凯文·麦克斯韦也抵达了ELORG在莫斯科的总部。双方的谈判一开始，叶甫盖尼·别里科夫就把亨克几天前向他们展示的那个游戏卡带丢到了凯文的面前，上面清清楚楚地印着镜软公司的标志。这让凯文·麦克斯韦措手不及，但他马上辩称这个卡带与自己的公司无关，一定是有人冒用制作的盗版。凯文还亲口承认，镜软并没有获得“俄罗斯方块”在游戏机领域的授权。而这正是叶甫盖尼·别里科夫想要的。最后，凯文一无所获地离开了莫斯科。

当然，在这场四方博弈中，最大的赢家就是苏联人。不过，最兴奋的当属亨克·罗杰斯，从莫斯科返回后，他马上打电话给荒川实通报这次莫斯科之行的意外收获。转天荒川实通知亨克，要他马上前往莫斯科敲定合同细节，而任天堂将派一名律师与他同行。1989年3月15日，亨克与苏联人就购买版权的相关问题达成协议。之后，荒川实亲自赶往莫斯科，与俄方进行最终谈判。到了3月25日，任天堂与ELORG正式签订合同，签署的人一共有3位，荒川实代表任天堂，别里科夫代表ELORG，而帕基特诺夫则代表著作人。合同中载明：如果将来任天堂在美国为了相关权利纠纷而惹上官司时，ELORG必须代表苏联政府为其出庭辩护。正是这个条款成为了日后任天堂在司法诉讼中争取主动权的“尚方宝剑”。当荒川实一行带着他们的战利品乘飞机离开莫斯科的时候，所有人都表示“再也不来这个鬼地方了”！

五、曲未终，人已散

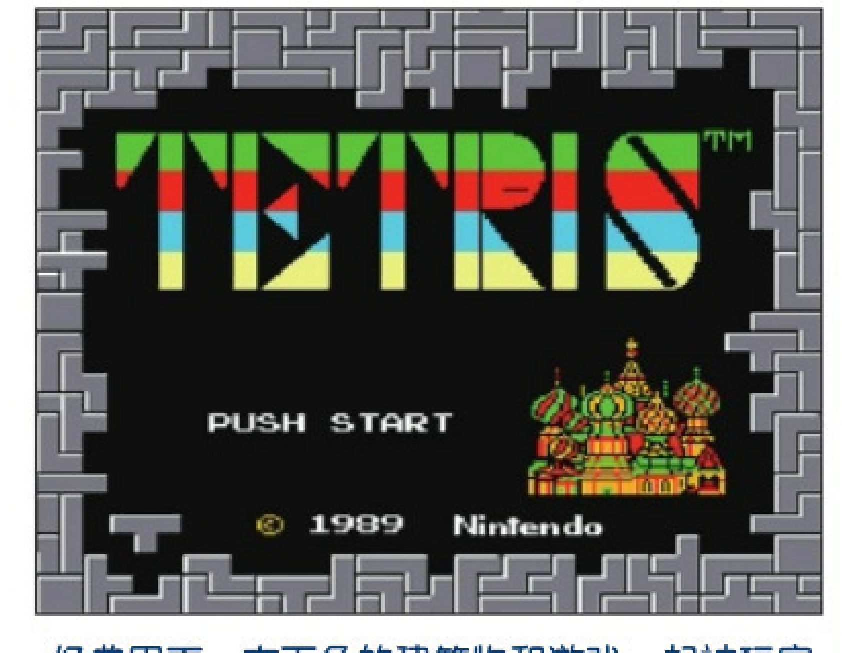
暗战结束的时候，真正的拼杀才刚刚开始。当任天堂拿到授权后，立即向雅达利发出最后通牒，要求其停止销售与《俄罗斯方块》有关的游戏卡带，并最终闹上了法庭。结果，自然是以任天堂的完胜而告终。另一方面，不甘心失败的镜软公司幕后大老板罗伯特·麦克斯韦，甚至动用他与前苏联领导人戈尔巴乔夫的私人关系想扳回一城，但结果还是徒劳无功。1989年6月，法官福恩·史密斯（Fern Smith）宣布镜软与光谱均没有《俄罗斯方块》的家用机授权，与此相关的买卖均为非法。后来，由于种种原因，罗伯特·麦克斯韦的传媒帝国轰然倒塌，没人能说清楚这一切是否与“俄罗斯方块”得失有关。



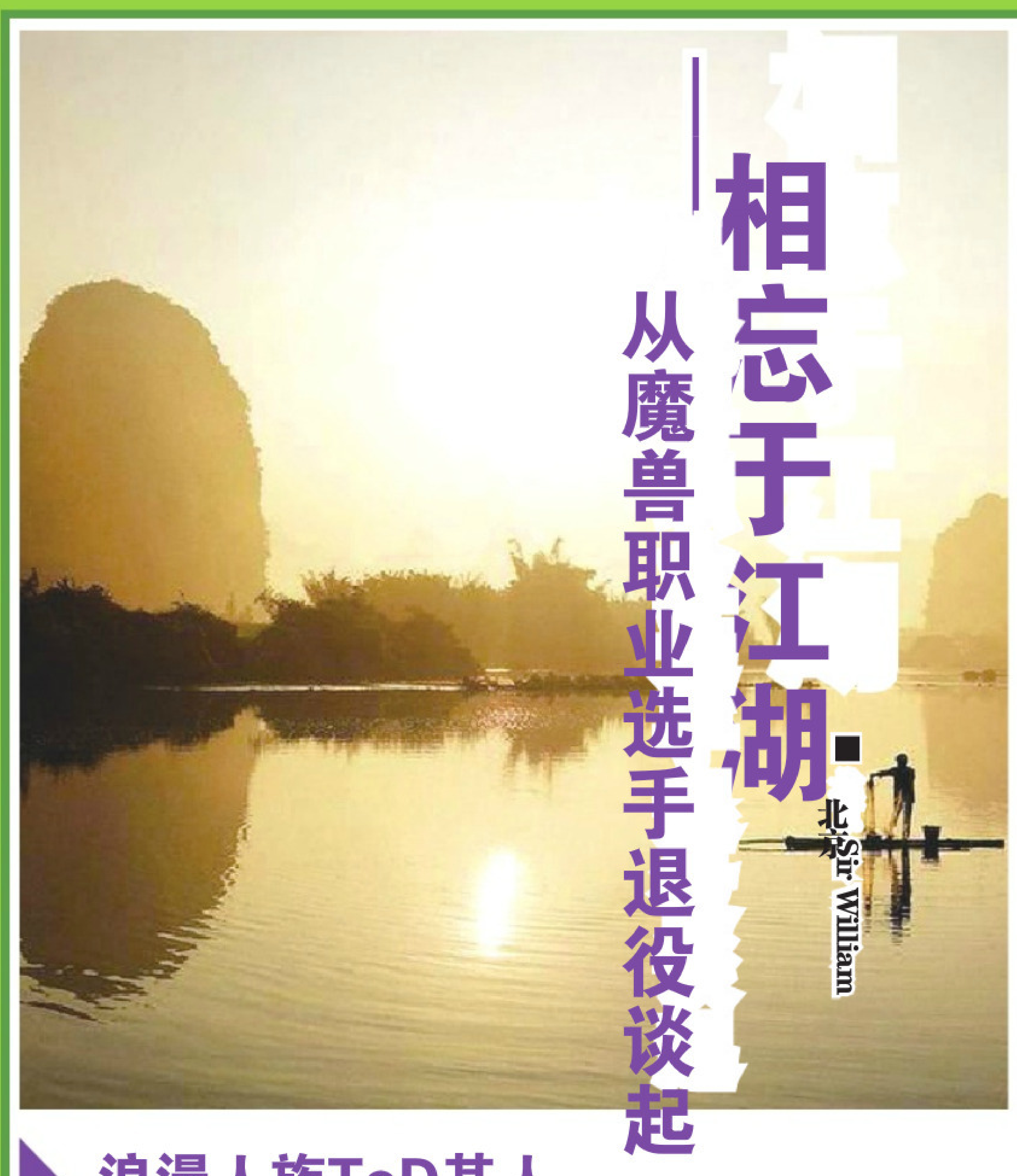
NDS版《俄罗斯方块》

当然，这场世纪大战的最大赢家非任天堂莫属。借助《俄罗斯方块》的强力助推，任天堂的GB掌机一飞冲天，成为任天堂阵营中最强悍的一员勇将。而GB版《俄罗斯方块》的销量也达到了创记录的3000万套，至于流传于世各种其他版本的数量更是难以计数。不过，尽管任天堂是大赢家，但是钱赚得最多的却是亨克·罗杰斯，保守估计也有数亿美元之多。相比之下，罗伯特·斯坦只赚到了15万美元左右的授权费，ELORG获得的专利费顶多也只有数百万美元而已。至于真正的作者阿列克谢·帕基特诺夫，除了科学院发给他少得可怜的奖金外，唯一让他感到满足的就是单位奖励给他的一台IBM PC机，要知道在当时这样一台计算机的售价相当于一个普通苏联职员16年的薪水总和。

1996年，亨克·罗杰斯支付了一笔报酬，阿列克谢·帕基特诺夫组建了俄罗斯方块公司（Tetris Company LLC），终于能够自己创作游戏，并且收取版权费了。现在，所有经过官方授权许可的正统俄罗斯方块游戏，都会注明“Authentic Tetris & reg; Game”的商标。不过，更为重要的是，作为一款伟大的游戏，“俄罗斯方块”至今仍然能给玩家带来无尽的乐趣。诚如帕基特诺夫自己所言：“对我而言，让我知道它在全世界都造成轰动就是我毕生最大的安慰，这不是金钱所能换到的。”P



经典界面，右下角的建筑物和游戏一起被玩家所铭记



相忘于江湖
从魔兽职业选手退役谈起

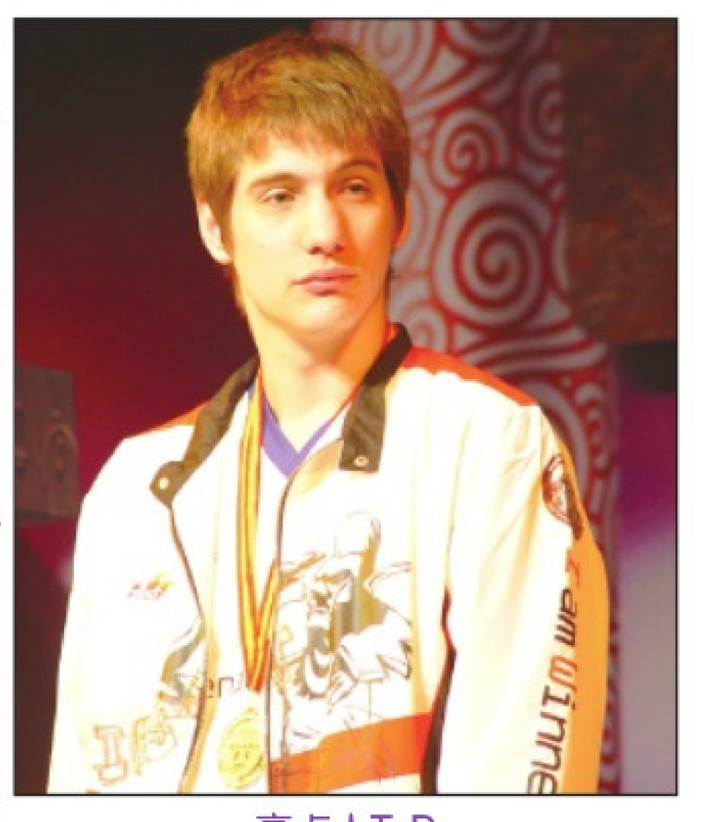
北京 Sir William

2009年4月29日，著名职业"魔兽3"选手，法国浪漫人族ToD宣布退役。至此，三大人族高手仅剩下中国李晓峰（Sky）还在洛丹伦大地上拼搏。从之前的郭斌（Chinahuman），到保加利亚的宗师级选手Insomnia，再到桀骜不驯的ToD，"魔兽3"的人族江山几乎已经江郎才尽。之所以这么说，是因为除了成绩之外，气质、对游戏的理解以及自身的影响力也是选手地位的组成部分。中国的infi等人，想要达到同等高度尚需时日，但在职业竞技整体领域遭遇金融风暴的"死亡凋零"摧残之后，电子竞技的世界就以每秒钟超过4%的伤害"迅速衰败"。失去了经济的支撑，整个电子竞技链条上最脆弱的两个环节先后断裂。如果说俱乐部的解散似乎不能成为职业选手退役的借口，那么经济恶化导致的劳资纠纷、奖金纠纷就是夺去选手"职业生命"的罪魁祸首。

浪漫人族ToD其人

ToD是个典型的欧洲青年，有着典型的金发和大鼻子，也有着高卢人特有的骄傲和慵懒。原名Yoan Merlo的他，在中国比赛时短袖Polo加拖鞋的"时装秀"，让很多粉丝和玩家印象深刻。甚至在PGL第二赛季时，北京已经转寒，而ToD竟然穿短袖打比赛，也让裹得严严实实的在场观众瞠目结舌。在游戏风格上，ToD具备法国人典型的浪漫手笔，曾经PGL的冗长比赛时间中，尽管ToD的耐性被消耗殆尽，但他仍然因为履行承诺使用"火枪流"而不顾失败的命运。当然，高卢人最擅长的就是爆人口——经典的80人口大作战、居高不下的胜率，让他获得了"浪漫人族"之后最威风的昵称——"80人口男"。

在当年的老牌俱乐部4Kings出道时，ToD一直被认为是Insomnia之后欧洲最强有力的人族选手。当时4Kings的人员配备非常合理，"三塔"Grubby、ToD和FoV分别代表兽、人、不死三派，并且互通有无，战绩上也展现出一支顶尖俱乐部应有的水平。



高卢人ToD

不得不承认，4Kings当时的CS战队在欧洲始终是个配角，魔兽战队却是不折不扣的主角。ToD的荣誉等身，很大程度上也是在4Kings打下的良好基础。更何况当时4Kings不缺钱，英特尔这个硬件大鳄全程赞助，让薪水充足的欧洲人如狼似虎。下面将ToD的主要荣誉简单罗列，读者可以看看，这个大鼻子法国青年和他的前辈杰拉尔·德帕迪约一样，始终是在一个领域里呼风唤雨的人物。

2004 WCG旧金山世界总决赛 季军
2005 CPL夏季总决赛 冠军
2005 WCG新加坡世界总决赛 季军
2006 WEG Master（大师赛） 冠军
2006 SEC 三星WCG欧洲杯 亚军
2006 WCG蒙扎世界总决赛 亚军
2007 WWI暴雪全球邀请赛 亚军
2008 WGT世界电子竞技大师锦标赛 冠军

成绩可以说明，ToD不仅仅是人族的支柱性力量，也是魔兽竞技世界里的重要分支。在"三巨头"（Grubby、Sky、Moon）贯穿洛丹伦战争史的时候，韩国四大鬼王、法国ToD、挪威精灵Creolophus都足以左右战争的天平。虽然同为欧洲选手，和Creolophus的冷静、Sase的大气相比，ToD的情绪化更像是他的主要特点。他可以豪爽地输掉比赛，也可以找出种种理由退赛或者不参加，但当他"人品爆发"展现出真正实力的时候，不可思议的操作和种种匪夷所思的细节表现，体现出了欧洲魔兽选手在大局观上无比强大的判断力。男女巫的操作和骑士的使用，无限"避难权杖"对濒死单位的保存以及80人口，是ToD之所以"浪漫"的魅力所在。

2008年4月25日，ToD和大天使Lucifer在WC3L上的大战，面对铺天盖地的80人口直升机，Lucifer尽管把大法师、山王、圣骑士轮翻送回祭坛读秒，但ToD的直升机配合坦克依旧先后强拆了亡灵绝大部分建筑。最后圣骑顶起了无敌，强拆亡灵仅存的大墓地，取得了胜利。当然，这只是ToD为数众多的经典之一，这名个性选手在状态上佳的时候，“胸口写着个‘勇’字”，完全能征服所有对手。稍微让人遗憾的是，ToD的大勇之作，鲜少有反映在关键赛事上，因此他注定了只是一个关键角色的扮演者，而不是领衔主演的“男猪脚”。也许，这和ToD对待游戏的态度有关。

说到对游戏的态度，欧洲人似乎都是大同小异，例如Creolophus可以很潇洒地告别竞技生涯，回到学校读书。在他看来，游戏或者学业，只是很平常的选择，这与郭斌的离开截然不同。对ToD而言，游戏能让他有领薪水和旅游的机会，能让他认识不同国家的不同人士，有机会接触异域文化、风情，因此他乐在其中。所以当比赛环境或者说赛事组织方对于比赛场地的细节有所忽略的时候，他的厌恶情绪就体现得特别明显。很多网媒都提到，ToD的家庭地位和经济收入如何如何，事实上，这些只是别人的私生活而已，既然电子竞技没有发展到连狗仔队都能像《太阳报》那样收入颇丰的程度，别人的私生活也就没有干涉的余地。何况ToD不仅是在中国抱怨，他在欧洲和韩国的比赛也同样抱怨过。也许骨子里高傲的法兰西人，对于除了葡萄酒和足球之外的一切东西，都是一视同仁的。


退役的Zacard

Zacard在比赛中

也谈ToD的退役

导致ToD退役的最大因素，在于金融危机之下的一系列多米诺效应。俱乐部或解散或裁员，让ToD在内的大多数顶级魔兽职业选手遭到了沉重的打击。1985年生人的ToD，年龄已经制约着他今后的发展，加上在退役之前和之后的采访中也提到，“拖欠奖金和薪水”现象，已经掐住了所有职业选手的脖子，这让一贯以游戏为工作的青少年们举步维艰。这一事件中，最大的反面教材当属“者名”的ESWC，2008年的奖金至今竟然没有发放过就倒闭了，至此世界似乎又倒退为WCG“一枝独大”的局面。

在ToD退役之前，确切地说，应该是在经济危机开始之前，最稳定的俱乐部，应该算是当年的4Kings、一直在业界叱咤风云的SK、德国的老大Mousesports、一度风光无比的豪门MYM，加上重大赛事的常胜，使得这几个俱乐部的财政状况非常稳定。赛事众多、奖金及时兑现，俱乐部薪水按时发放，均足以让所有选手感到安心。2008年之前，欧洲魔兽选手和俱乐部身处“白银时代”，比日薄西山的CS强得太多。

时过境迁，赛事质量的下降、奖金的拖欠、战队机构臃肿、金融危机到来，让几乎所有的欧洲俱乐部都被宣判了死刑，剩余的SK和Mousesports等幸存者能否持续走下去，也还是未知数。目前的幸存者已经具备了一定的自造血功能，当然，只要能够自负盈亏，运转基本正常，有很大几率可以“挨过”这个经济的冰河期，这无疑让人欣喜。可惜的是，未来究竟会怎样，欧洲上上下下，无人能提供答案。“猛男”者如法国总统萨科奇、“才女”者如德国总理默克尔，均无法改变现下欧洲的经济走势。现实的残酷还体现在，没有一个人能像手持“能源宝”的补天士那样，来“照亮我们最黑暗的时刻”，生活毕竟不是动画片。

金融危机加剧了电子竞技的衰落，使之几乎还原为“有奖游戏比赛”；也有人说，是金融危机加速了电子竞技从领域向产业的转变，建立成熟的体制、俱乐部自负盈亏能力的提高，才是衡量产业走向健全的重要标准。事实上，电子竞技才刚刚走过10个年头，说开始走向成熟，实在过于牵强。殊不见发展了上百年的足球产业和半个世纪的NBA，在金融危机影响下也不能独善其身，更别说电子竞技了。一开始，电子竞技的游戏项目，由于设计和操作的先进性，能够极大地推动软件和硬件技术的更新，将整个IT领域带向更高速的整体发展阶段——最好的例子就是《雷神之锤III》的横


Creolophus已然淡出


难得一胜的小甜甜


保加利亚大师somnia

魔兽三代老中青

行。特效全开、高分辨率的《雷神之锤III》，连P4 2.4C+GeForce4 Ti4200都不一定顶得住，但当时这对于CS1.5已经是顶级配置了！《魔兽争霸III》《星级争霸》和CS，成为电子竞技多年不变的项目，除了爱好者的支持和选手智慧的极大汇聚之外，对于软件和硬件的促进作用，几乎从2004年以后就一直停滞不前。《光晕》和CS:S这样的游戏，因为设定原因，被选手和玩家极大抵制，后者还造就了北美全明星联赛这样的大闹剧，最终以组织方倒闭收场。一个身在其中的著名职业选手总结说："这是我见过的最烧钱和最没有前途的电子竞技赛事，我开头以为是电子竞技的春天到了，没想到最后只是一坨狗屎。"

事实诚如所言，连Miller（Ksharp）这样的"神"都最终退役，整个电子竞技领域还有什么不可能的呢？电子竞技游戏和足球、篮球等体育项目相比，本身的可持续开发特性根本不能同日而语，除了《极品飞车》和FIFA这样"借尸还魂"的常青树，其他游戏总有被取代的风险。况且，在很多人的眼里，足球尚且只是生活的一个有机部分，不是离不开的东西，游戏与之相比何如？竞技的魅力，始终在于对抗的乐趣和不断的自我超越，但职业竞技则不同，利益的驱使，让很多人权衡投入产出比，当在游戏当中得不到乐趣、又挣不到钱的时候，剩下的只有"江湖之大，进退由我"。不是人人都能像Sky和Moon那样，能够把游戏上升到一个精神层面去加以维护的。Grubby都想好了退役之后"没准去开个面包店什么的"，ToD为何不能很潇洒地离开呢？

英雄不问出处，或许也不应该过问英雄为何离去。相濡以沫，不如相忘于江湖。

ToD的"同僚"和后辈

让人感到悲伤的是，"三巨头""四大鬼王""三大人族""四兽王"只属于风起云涌的"混乱之治"和"冰封王座"时代，在这个英雄辈出的史诗阶段过去之后，"魔兽3"人才的凋零，也许将会导致"魔兽争霸"竞技生命的全面衰落。我们可以看看，在ToD之前，有多少曾经在洛丹伦大陆列士封侯的勇士们最终选择了离开。

韩国四大鬼王中，Sweet已经在2008年隐退，退役时23岁。谁也不会忘记WCG2005韩国区预选赛上，Sweet和Moon的三场鬼神之战。最后哭的是两个人，输的同样是两个人。2006年WWI暴雪精英赛在首尔上演，Sweet从败者组踩着诸多尸体走了出来，再次站到宿敌Grubby面前，此时的"小甜甜"摇身一变，成了彻底的死神，以两个2：1逆转兽王，此乃亡灵史上最大的丹麦童话。

而"蜘蛛王"Gostop，在2006年蒙扎"录像门"之后就已经"蒸发"。大天使Lucifer状态下滑，在2009年宣布因为兵役而退役，一代天鬼宗师Lucifer的离去，让韩国魔兽界"瞬间处于坍塌的边缘"。目前，四大鬼王只有FoV依然活跃在前线，但离兵役亦不远矣。

霸王Zacard，曾经在2004年WCG世界总决赛上与Grubby大战三回合、导致整个旧金山在兽人铁蹄下栗栗臣服的亚洲第一兽王，在2007年4月16日黯然退役，退役时23岁。在Fly100%和Lyn没有蹿红之前，他和荷兰小飞人、xiaoT一直是世界公认的三大兽王。Zacard的人品和豪爽，也是人气指数飙升的原因。在韩国亡灵几乎覆盖整个亚细亚的时期，Zacard以血少攻高的"飞龙流"连败ReiGn、Lucifer、Fov三名亡灵大师，成就了一段不可思议的神话。不止Grubby对他的退役无限伤感，就连月神Moon也私下里承认过，如果没有Zacard，"我不会这么快获得成功"（这是就当时的版本而言。Moon在2005WEG第一赛季里，神术"吹风流"得到大成，霸王Zacard正是成就Moon万世基业的垫脚石）。

Creolophus，典型的挪威小海盗。人人都知道2007年的西雅图，他并不被看好，但欧洲人的大局观在他身上得到了近乎完美的体现。在看似跌跌撞撞之中，挪威的水手如有奥丁大神的保佑，过关斩将，还在决赛双兵营爆女猎手翻了Sky的盘，非但让李晓峰WCG三连冠梦碎，而"魔兽争霸第一人"的美誉，也终究没有落到中国人头上。为人低调的Creolophus最终2007年10月选择退役上学，留给了后人更多的思考和疑问。他退役时仅仅21岁。

Insomnia，ToD最敬佩的选手，人族历史上几乎是最坚强的大师，开创了魔兽游戏的建筑学，并以正面进攻而非树塔闻名天下。2003年，正是他和郭斌的巅峰对决，让洛丹伦大陆成为了人类的国土。第一个WCG"魔兽争霸"项目总冠军，第一个偶像级选手，暴雪一周内连续发布补丁，竟然是为了削弱这个"完美人族"的完美战术。但偶像终将远去，成为历史——退役时24岁。

如今，Moon、Grubby、Sky依然奋战在一线，Lucifer的弟弟Michael、热血精灵Check、兽族的Lyn、Fly100%也仍然活跃，遗憾的是，以上述及的个性和智慧并存的选手，包括ToD在内，将一去不复返了。生存在英雄辈出的年代，以能交口称颂英雄的史诗为荣，也许电子竞技仍将历尽坎坷，但无论如何，英雄不会离我们远去。P



当年无敌的4Kings



Zacard2003年惜败Grubby



Insomnia和郭斌的人族时代


第一个偶像级人族选手Insomnia

《半神》技术升级指南

DEMIGOD

■贵州 yago 北京 二角

良品 总评 7.6

制作	Gas Powered Games
发行	Stardock
类型	即时战略
语种	英文

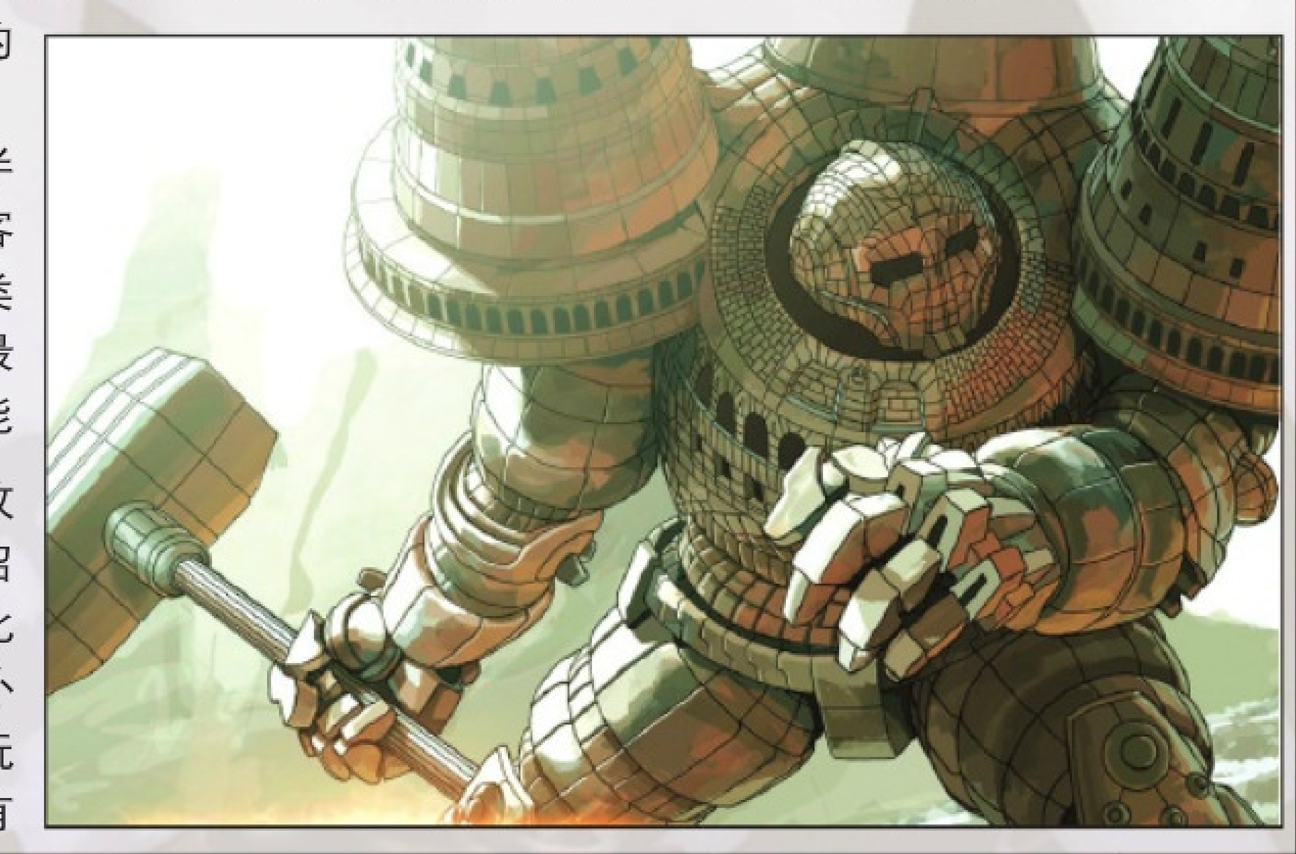
文化包容性	7.0
上手精通	8.5
画面	8.0
音效	7.0
创新	6.7
竞技性	8.7

为什么要玩这款游戏

《半神》是一款综合了英雄角色养成与即时战斗的策略游戏，游戏背景设定于某个未来时代的奇幻世界，玩家操纵形态特技各异的半神英雄们在竞技台战场中挥兵对抗，通过夺取地盘和消灭敌方半神遏制对手发展，直至达成胜利目标。通常情况下同盟英雄和己方部队都不受玩家控制，在混乱多变的战局中玩家只能凭借自己的半神英雄逐渐撬动胜利的杠杆，无论是战场攻击点的选择还是英雄的天赋树加点都需要严谨的策略思维，这是一款风格独特的策略游戏，同时也是一款优秀的网络对战游戏。

DEMIGOD 游戏要点指南

《半神》是一款专为网络对战而设计的游戏，它的战术风格与DOTA（基于《魔兽争霸III——冰封王座》开发的多人对战地图系列）很相似，快节奏战斗和英雄养成两大要素兼备。但它并非《魔兽争霸III》的模仿者，《半神》可以看作是《终极指挥官》与《地牢围攻》的综合版，它既有前者的动态模拟战场，也有后者的角色养成和道具系统，只是地图要小很多。单机玩家可选择的遭遇战和竞技场两种模式均带有浓厚竞技色彩，它们更像是玩家正式进入多人模式前的训练教程。其中遭遇战模式难度相对较低，玩家可通过与电脑对战熟悉控制并了解各位半神英雄的特点。遭遇战可选择四种胜利条件——征服是彻底摧毁对方城堡才能获胜，控制是通过夺旗积攒足够战争分数获胜，杀戮是击倒敌方半神指定次数获胜，要塞是摧毁地图上属于敌方的所有要塞建筑获胜。在竞技场模式下八名半神分组成两队连续打完八场比赛，最后以获得的声望成绩高低确定名次。



游戏中共有八位半神英雄，他们又分为刺客和将军两大类。刺客类半神是动作型玩家的最爱，这类半神单兵作战能力较强，各种技能侧重于直接攻击，如何抓住时机施放攻击技能并游走避退敌人反扑是运用关键；将军类半神能召唤宠物奴仆，其技能倾向于群体辅助和治疗，玩家选择此类半神需要更注重全局策略。除了将军类半神召唤的奴仆外，己方自动刷新的杂兵以及AI控制的盟友半神均不受玩家指挥，因此游戏中的战斗充满了无法预见的随机性。有

道是，不怕神一样的对手，就怕猪一样的友军，本作中的AI友军经常会让玩家气不打一处来，该守的时候不守，该攻的时候不攻，AI对敌方战线薄弱环节的判断也远不如玩家，挤作一团争相送死的情形时有所见。如果是单机模式下3v3的多英雄对战，玩家承担的压力很大，即使是多人模式下3名半神全由真人玩家控制，那些杂兵援军仍能给战斗带来无法控制的变数，这一特点和DOTA中玩家自始自终能全面掌握局势截然不同。

由于可控制因素不多，玩家的半神英雄才是真正的战场核心，半神的天赋技能和装备道具是半神战斗力的重要组成部分。天赋树的选择性培养决定了半神的战术风格，道具和装备能进一步强化半神的战斗力。半神在战斗中阵亡后进入20秒死亡倒计时状态，此时画面变得黑暗模糊，半神无法做出任何行动，必须等待倒计时结束才能在己方基地的生命水晶处复活。战场上重要的资源参数有经验值、金钱、战争分数、神眷点数四项，经验值意味着更高的半神英雄级别和更多强力技能，越快获得经验值就能比敌方半神取得更大的优势。用金钱可从商店购买装备和药水，装备能大幅提升半神属性，药水主要用来救命，占领金矿旗帜或消灭敌人都可以获得金钱，占领的金矿越多单位时间获得的金钱也越多。通过杀敌获得的战争分数可用于升级城堡天赋树，城堡天赋能有效提升阵营综合实力，除强化建筑半神外还可以增添四种增援部队，在大型战场中及时升级城堡天赋也是夺取胜利的关键。神眷点数用来购买神眷道具，工艺品级装备比道具商店里出售的普通装备好，但神眷道具又比工艺品级装备更好，不过每次战斗只能购买一件神眷道具。玩家通过达成特定成就可获得神眷点数，如首次击杀敌方半神或消灭若干数量的敌人。

《半神》没有暂停和存盘功能，这意味着动作慢的玩家只能是死路一条。从战斗开始就要全面压制对手，开局应做的第一件事是在

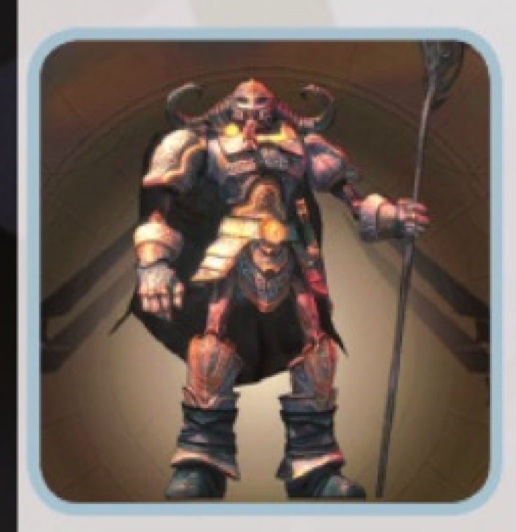

在道具商店里可以买到各种药水和魔法卷轴

己方基地的普通道具商店买两件低级装备，把钱花光提升半神英雄属性。千万不要小看这点提升，在初期还是具有很大优势的，如果是1v1，首次见面放倒敌方半神英雄的概率会更大。作为战场主心骨的半神英雄一定要保证级别不低于对手，装备也要力争最好，否则在联网多人模式中只能是被蹂躏的对象。没有治疗技能的半神命悬一线时最好立刻返回生命水晶恢复，同时可以顺路购买装备道具或升级城堡天赋。夺取地图上的各种资源旗帜可有效遏制对方发展，但要注意敌方阵地纵深处的防御塔群，孤身闯入火力圈的下场一般都不太乐观，己方同样也可以利用塔群火网诱杀对方半神。多人模式下有更多战术可围歼敌方半神，如岩塔战神与天狮弓神配合的前挡后狙标准流、双黑炬魔神冰雨风筝流等。玩家需要时刻洞悉战场局势变化，灵活调动自己的半神英雄实现局部战场中以多击少以强对弱。击倒敌人半神必然导致对方攻势暂时停滞，此时正是全面出击压制对方的最佳时机，如此反复循环此消彼长，胜利只是个时间问题。

DEMIGOD 天赋技能介绍与分析

每位半神最高可以升到20级，每当达到一定等级要求时就可以学习新天赋技能或提升已有天赋技能的等级。在以下对于可升级天赋的介绍中，天赋数值的下限都是最低等级的天赋值，而上限则是该天赋最高等级的数值。





黑炬魔神（Torch Bearer）

黑炬魔神与《暗黑破坏神 II》里的女巫定位相似，是掌控冰火攻击魔法的法师型角色，拥有大面积高伤害攻击技能，但自身相对脆弱，是典型的远程重炮职业。

●天赋技能介绍

霜冻新星：施放霜冻波使周围普通敌人单位眩晕6～10秒，半神眩晕1～3秒，所有单位5秒内移动速度降低10%～20%。

冰风雹雨：召唤冰雹雨对攻击范围内每个敌人造成200～800点伤害，同时3秒内攻速减10%～40%。

噬骨之寒：受到冰风雹雨攻击的敌人10秒内生命恢复速度-75%，该效果可被“极度深寒”以额外伤害消耗掉。

极度深寒：打断目标正在施放的技能，5～7秒内使其技能冷却增加130%～220%，已有的霜冻新星和冰风雹雨效果化为100～325点伤害。

长年冻结：黑炬魔神发出寒气减缓附近敌人的攻击和移动速度，寒气可增加友军魔法恢复速度。

火球术：发射火球对目标造成300～1050点伤害。

冰火交加：火球术伤害+300，极度深寒每个效果+100点伤害。

火焰光环：增加友军攻击和移动速度，


施放火系大范围杀伤法术

增加黑炬魔神的武器伤害。

火之领域：施放火焰环10秒内对其中敌人造成600～1500点伤害。

火焰新星：发射火焰冲击波造成400～800点伤害并将小型单位击飞。

灵感火焰：黑炬魔神魔法上限+15%，魔法恢复速度+200%。

属性增强：提高生命值、生命恢复速度、攻击速度、护甲值、魔力值、魔力恢复速度、武器伤害。

●技能升级分析

黑炬魔神是典型的魔法型英雄，在初期拥有最高的魔法和最低的生命力。特色是可以通过切换形态来使用冰火两系的技能。切换为火系时，可以短时间内增加回魔速度。冰系则是短时间增加攻击伤害，但是他切换状态的时间过长，并且同时不能移动和做任何操作，在激烈的战斗中很难把握。另外，由于技能点数有限，双修的成型速度过慢，很容易在初期被压制。所以并不推荐同时修习冰火，专精单系是一个更理智的决定。



冰系法术具有强大的控制能力

在单修一系的情况下，可以一直按部就班的升级技能树。在15级后，再根据情况加以选择，升级出“冰火交加”，或者直接把技能点投在属性增强上。需要注意的是“霜冻新星”不光可以冻结对方的部队和英雄，同时还对建筑物有效。而如果是以击杀英雄次数为胜利条件的战役，也可以放弃“火之领域”这个技能，把更多的技能点投在属性增强上。

冰火两系技能都拥有大范围伤害魔法，冰系更适合团队配合，有着强大的控制技能，缺点是施放较慢，冷却时间过长，但可在英雄死亡后对周围的敌方单位减速。而火系则具备相当不错的爆发力，很适合单人作战，英雄死亡后对周围的单位造成200点伤害。

对战时建议在初期尽量选择增加防御和生命力的装备，然后在保证魔力充沛的基础上增加攻击伤害。最后提醒一下，在英雄死亡后，会自动变回默认的冰系状态。如果走的是火法路线，要注意提前切换，不然很容易在加入战局后，陷入技能无法使用而不得不临时切换的窘态。

污秽兽魔（Unclean Beast）

污秽兽魔是一柄高速近战的利刃，它可以通过战斗吸取生命值，在理想情况下具有极佳的持续作战能力。但是它的缺点也很明显，首先没有远程攻击手段，其次混战中容易伤及友军。总体来看这位半神英雄的战斗力并不稳定，对战场环境的依赖性较大。

●天赋技能介绍

剧毒喷吐：对目标造成50～150点伤害，10秒内还有额外450～1500点伤害。

剧毒横流：喷吐剧毒时生成一个5秒500点伤害的酸性区域。

兽性解放：污秽兽魔的攻击速度和移动速度增加3%～10%。

适应环境：污秽兽魔受到500点以上伤害时5秒内所受伤害-40%。

卑劣之握：污秽兽魔抓住目标使其眩晕并在2秒内吸取332～664点生命。

腐蚀黏液：附近敌人持续受到每秒35～140点伤害，攻速降低10%～40%，污秽兽魔激活此状态后会每秒减少20～50点生命。

疾病之爪：爪击目标使其4秒内移动速度降低5%～10%。

野兽之怒：7秒内污秽兽魔的武器伤害增加25%～55%。

无情愤怒：20秒内污秽兽魔的武器伤害+65%且不受任何减速效果影响。

死无全尸：敌人死亡时尸体爆炸产生150点伤害并击飞小型单位。

瘟疫：攻击时有几率产生可传染的瘟疫效果，30秒内造成300～450点伤害，感染瘟疫的单位如果没有死亡可在180秒内免疫瘟疫。

属性增强：提高生命值、生命恢复速度、攻击速度、护甲值、魔力值、魔力恢复速度、武器伤害。

●技能升级分析

污秽兽魔是最强的近战输出英雄，同时还有最高的护甲。特点是优秀的移动力、强大的生存能力和超高的伤害力。同时因为“腐蚀黏液”这个技能，还是游戏中唯一可以自杀的英雄。死亡后在原地散布瘟疫污染，敌方部队碰到会减少20点生命。

这个英雄无论是主动还是被动技能都非常出色，让人难以取舍。在技能的升级上也是非常灵活，不需要限制固定的套路。但不管往哪个方向发展，剧毒喷吐都应该是必选的。这个技能不仅仅是唯一远程攻击手段，而且还有着强大的持续伤害能力，对远程可以起到压制作用，对近战就更具威胁了。

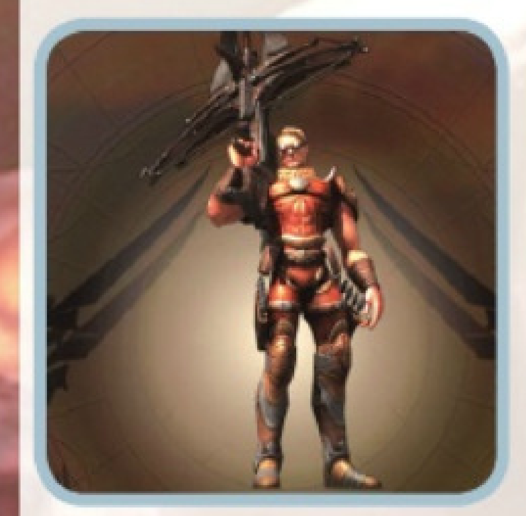
在被动技能里，“兽性解放”最为实用，应该升满。“疾病之爪”作为减速技能，可以保证追杀和缠战。如果队友拥有强



使用剧毒喷吐压制敌人

大的清场能力，则可以不选择“死无全尸”或者只升1级。在主动技能里，“野兽之怒”是爆发力的保证，升到最高级可以提高65%的伤害。“卑劣之握”虽然有吸血效果，但其实更是一个强大的控制技能。但是升级后的控制的时间不变，性价比不高，建议只升1级。至于“腐蚀黏液”则是一把双刃剑，完全看玩家的取舍，记着在不需要时，把这项技能关闭。

建议在战斗初级优先升级“剧毒喷投”和“兽性解放”，中期配合“野兽之怒”与“卑劣之握”这两项技能来压制对方英雄。在装备上最好选择移动和攻击加速，堆积攻击和吸血属性。



天狮弓神（Regulus）

专克敌方半神的狙击手角色，远程攻击的王者，缺点是自身脆弱，近战能力逊色，一旦被围殴不死也要脱层皮，因此选用天狮弓神的玩家总要时刻关注附近是否有大批敌人出现。天狮弓神的跟踪装置技能对友军帮助很大。

●天赋技能介绍

狙击：对单个目标造成250～700点伤害。

死之眼：有3%几率命中目标后使其眩晕0.3秒。

残废：攻击目标使其3秒内移动速度降低5%～10%。

干扰弩箭：攻击目标使其10秒内魔力消耗倍增。

天使之怒：弩箭造成25～100点伤害并有爆炸效果。

复仇：发动天使之怒时对附近敌人造成500点伤害并击飞。

跟踪装置：天狮弓神击中的目标20秒内可被友军看到。

狙击射程：天狮弓神的十字弓射程增加2～6码。

背叛印记：5～10秒内降低敌方半神速度20%～60%，自己与周围友军受400～800点伤害。

爆炸地雷：布设地雷对敌造成300～400点伤害，最多可同时埋6枚。

破片地雷：一次布设3枚地雷对敌造成450点伤害并减速30%。

属性增强：提高生命值、生命恢复速度、攻击速度、护甲值、魔力值、魔力恢复速度、武器伤害。

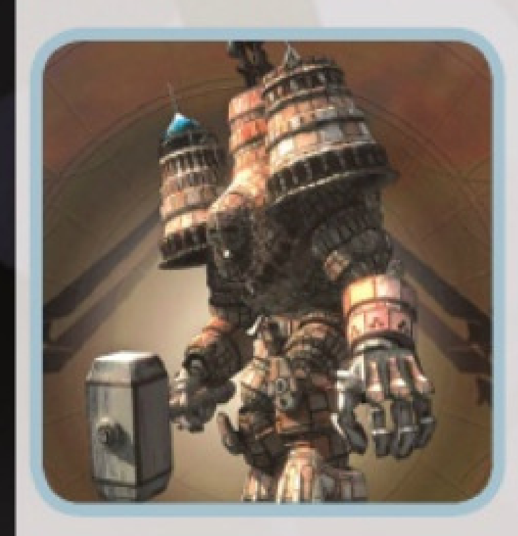
●技能升级分析

天狮弓神拥有最大的攻击范围，但生命力在初期仅比最为脆弱的黑炬魔神略高一点，而在20级的时候，则是八个英雄中最低的。同时缺少控制能力，被对方英雄近身后，很难摆脱。死亡后为周围的友方单位增加攻击速度。

技能方面“天使之怒”非常强大，不仅提升攻击，还拥有溅射能力。缺点则是在转换成天使状态时不能移动，同时魔法的消耗在初期稍微有些多。不过在升级时则伤害增加而魔耗不变。而升到最高级时，还能拥有一个完全零消耗且伤害不俗的范围攻击。“狙击”的范围每级增幅2点射程，配合“残废”的减速效果可以更加方便地压制对手英雄。同时只需要升1级就可以直接在塔的攻击范围外进行攻击，是个很霸道的被动技能。“背叛印记”和“地雷”也可以非常有效地限制对手。前者使用得当，很容易造成对方的混乱，而后者一旦掌握熟练就会是一个极为强大的群体攻击手段。至于最具代表性的狙击技能，个人认为其威慑作用远大于实际价值。虽然有着极远的射程，但是过长的准备时间和相对偏低的伤害，很容易错失良机。当游戏进行到中期，随着对方英雄的装备和生命值的提高，可以视情况放弃继续提升这项技能。

装备上建议在战斗初期配备移动加速的物品，然后慢慢堆积攻击力。利用好射程优势，拉开距离尽量避免近身战，在远程压制对手。同时看准机会使用狙击等技能击杀对方英雄。


强力击杀敌方英雄



岩塔战神（The Rook）

多炮塔重型坦克职业，可攻可守的强力半神，血高皮厚还可以布设防御塔，又能吸取建筑生命为己用，是新手玩家的最佳选择。它的缺点是块头大移动速度慢，很容易被对方发现。

●天赋技能介绍

巨锤猛击：猛击地面使近处敌人受500～1700点伤害，远处敌人受100～400点伤害。

头昏眼花：巨锤猛击下侥幸逃生的敌人3秒内移动速度-50%。

弓之塔：岩塔战神肩上增添一队自动攻击的弓箭手。

光之塔：岩塔战神肩上增添一座自动攻击的光之塔，比弓之塔伤害提高。

投石塔：岩塔战神头上增添一座远射程的投石塔，比光之塔伤害提高。

毒箭：岩塔战神弓之塔发射的箭矢有15%几率使目标3秒内减速10%。

巨石投掷：用巨石轰击敌人造成200～400点伤害及1.5秒眩晕，小型单位击飞。

塔之力量：在地面布设一座光之塔守卫该区域，最多可有2～8座塔。

神之力量：岩塔战神的武器伤害增加50～150点。

建筑转换：岩塔战神10秒内吸取目标建筑800～2000点生命。

活化：吸取建筑生命时岩塔战神的魔法恢复速度10秒内+150%。

属性增强：提高生命值、生命恢复速度、攻击速度、护甲值、魔力值、魔力恢复速度、武器伤害。

●技能升级分析

岩塔战神作为游戏中生命力最高的英雄，同时移动速度也是最慢的，在四位刺客

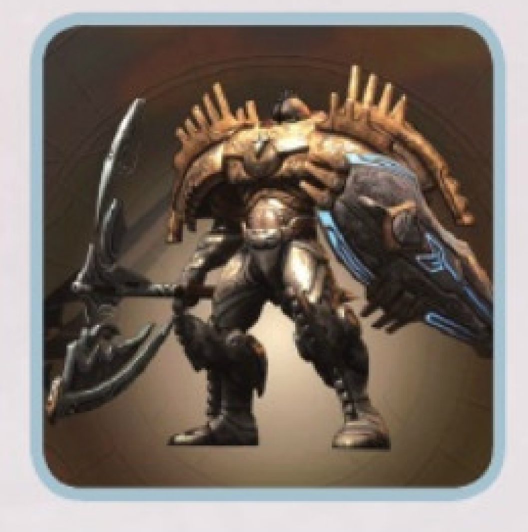
系英雄里是最为不同的一个，在死亡后倒塌的巨塔可以对周围的单位造成200点伤害。而在对战中，他可以因队友及打法的不同而分为两个主要的技能升级方向。


战神的猛击

一种是以塔为核心，将“塔之力量”“建筑转换”和“肩塔”三点循序渐进。当技能升到顶端时，配合最多八个光之塔的反射，攻击力相当可观。以塔为基础，配合部队慢慢堆进给对手造成压力。进可攻，退可守，生命危及时可以直接靠吸塔来恢复。而“塔之力量”升到最高级，不仅威力可观，同时耗魔也减少了一半，可以说是性价比最高的一个技能。另一种，则是以“巨锤猛击”和“投掷”作为升级重点。主要以击杀对方部队和英雄作为目标。但这种状态下的岩塔战神生存能力下降，需要队友的支援才能完全得以发挥。而“神之力量”这个提升攻击力的被动技能则是两种打法都值得选择的。

在战斗初期，移动加速的装备是最好的选择，而后建议准备一些恢复魔法的物品。到了后期，适当配上一些攻击加速的装备，利用其超高的攻击力可以给对手造成很大伤害。另外，在大地图的时候，最好带上移动卷轴，不光可以弥补移动速度过慢的缺陷，还可以利用自己的塔来形成连绵不绝的攻势。

将军类半神



橡树尊者（Oak）

这位半神英雄的职业定位酷似魔幻世界中的圣骑士，近战能力强但缺乏大范围群攻技能，也没有远程法术，他的战场职责主要是为友军提供庇护和强化，同时压制并削弱敌人。橡树尊者召唤的守卫塔和幽灵是防御作战的利器，只要有超过两位以上的半神出场，其中至少有一位应该是橡树尊者。

●天赋技能介绍

还魂守卫：放置守卫塔使附近阵亡单位有30%～75%的几率变为助战幽灵，最多可有1～4座守卫塔和3～10个幽灵。

灵魂狂暴：幽灵有5%几率进入10秒狂暴，攻速+25%，可击飞小型单位。

死战到底：橡树尊者临死前10秒狂暴，伤害、攻速和移动速度+30%～50%。

灵魂力量：武器伤害增加20～60，并根据控制幽灵数获得额外武器伤害加成。

忏悔者：对目标造成200～800点伤害，5～7秒内减速7%～16%，目标所受伤害增加7%～16%。


放置守卫塔加强防御

神之正义：橡树尊者杀死一个目标后与附近盟友获得生命和魔法恢复，所获值等于被杀单位最大生命值的10%～20%。

振奋：橡树尊者杀死一位半神后与附近盟友获得1000点生命值，同时5秒内护甲+500。

护盾：使指定目标3～6秒内免受伤害并移除负面效果，恢复600点生命。

纯净：施放护盾时移除目标身上全部负面效果，6秒内免疫所有负面效果。

信念洋溢：以神圣冲击对敌造成300～600点伤害，7秒内友军攻速和移动速度增加10%20%。

士气：提升奴仆的生命值、生命恢复速度、攻速、护甲、武器伤害。

评说　另类RPG还是RTS？

《半神》是一款别具特色的另类游戏，国外玩家把它归类为RPG，国内的朋友则异口同声说它是RTS，笔者也赞同它属于RTS，紧张激烈的战斗瞬息万变，几乎每一秒钟都要判断是否需要调整战术。如果它算RPG的话恐怕也是游戏史上最紧迫的RPG，没有暂停功能又无法存盘的情况下，玩家加个天赋树都要争分夺秒，唯恐慢了又让对方半神抢攻占据上风。《半神》的怪异很大程度上源于玩家无法操控战场全局，在高强度快节奏的混战中玩家只能依靠自己的半神英雄推动胜利天平渐渐倾斜向自己一方。这种玩法多少给人一种随波逐流的无力感，加上一刻也停不下来的战斗，即使是竞技流RTS的老玩家也未必会喜欢它，更别提那些习惯深思熟虑才付诸行动的回合制策略玩家。

本作对硬件要求较高，但它不到3GB的安装容量应该算小个头。没有单机战役模式，含糊其辞的背景交代还比不上八位半神英雄的个人简介，感觉更像是一款只有多人模式的未完工作品。虽然画面精美，但菜单界面处处显得粗陋。这款游戏的真正乐趣尽在多人模式，联网对战打起来非常过瘾，半神们的多元化天赋技能可以产生各种动作性和策略性兼具的战术打法，恍惚中有点昔日《暗黑破坏神2》战网PK的感觉。因为地图面积很小，每场战斗都用不了多长时间，小点的地图不到10分钟就能打完，即使是5v5的大地图最多半小时定胜负，这些特点很适合那些追求过把瘾就走的快节奏玩家。如果官方能在以后的补丁中增加MOD功能和更多对战地图的话，它极有可能成为网络对战游戏中的新贵。

●技能升级分析

橡树尊者是一个非常全面的英雄，既有强大的辅助能力，也有相当出色的伤害能力，缺点则是魔力太少。最大的特征是可以在死后的10秒内继续杀伤对手，并且有着比死亡前更为强大的火力。

虽然他在单人作战或群体战斗中都有着十分出色的能力，但还是建议以辅助队友共同作战为主。因为“神之正义”这个技能的优点可以在群战中得到完美的体现，它不仅可以依靠杀伤敌方部队给友军和自己回复生命力与魔法，而且在升到顶级后更可以让橡树尊者肆无忌惮的追杀。而“信念洋溢”这个技能除了群体伤害之外，还能带给友军攻击和移动加速。战至最后这个死后也让对方头疼的技能，也是必选的技能。而“忏悔者”更是集减速、伤害等多种特效于一身的强大单体技能。配上“灵魂力量”的效果，即使不以“还魂守卫”为主，也有着颇为不俗的战力。同时根据对方英雄的情况来决定护盾是否升级，大多时候1级的护盾已经足够强大了。

作为一个后期英雄，橡树尊者在初期可以利用守卫或者与队友合作杀敌。在顶过初期的疲软阶段，并且级别差也没有被拉大的话，就可以率领队友在战场上发动强大的攻势了。



橡树尊者的攻击带有群体加血效果



荆刺女王 (Queen of Thorns)

脚踏玫瑰花台的荆刺女王好似一位森林德鲁伊，强大的群体魔法范围攻击效果不错，她对敌方建筑物也很有威胁性，但魔力总嫌不够用，近战能力较弱是其软肋。

●天赋技能介绍

蹒跚怪召唤：召唤1～4只蹒跚怪助战，最多可以有2～4只。

蹒跚怪献祭：牺牲一只蹒跚怪使女王获得750～2250点生命，附近敌人受250～750点伤害。

蹒跚怪强化：蹒跚怪生命增加250～750点，伤害增加10～30点。

进贡：本阵营金钱产量+4。

荆刺护盾：为一个友军单位提供可吸收700～1450点伤害的护盾。

大地荆刺：在一定区域内的所有敌人受到250～625点伤害，5秒内护甲降低375～1500点。

荆刺女神：施放大地荆刺时女王10秒内所受伤害-15%，施放荆刺护盾后20秒内攻击女王及仆从的敌人受到35点伤害。

荆刺波浪：女王发射荆刺冲击波对敌人造成350～500点伤害，5秒内减速15%～25%。

根除：女王的藤蔓对目标建筑10秒内造成500～2000点伤害。

肥料：每消灭三个敌人提升一次根除伤害，并增加蹒跚怪生命和武器伤害，最多可累计9个敌人，提升效果会逐层递减。

暴力攻城：施放根除时坍塌的建筑对周围敌人造成100点伤害。

士气：提升奴仆的生命值、生命恢复速度、攻速、护甲、武器伤害。



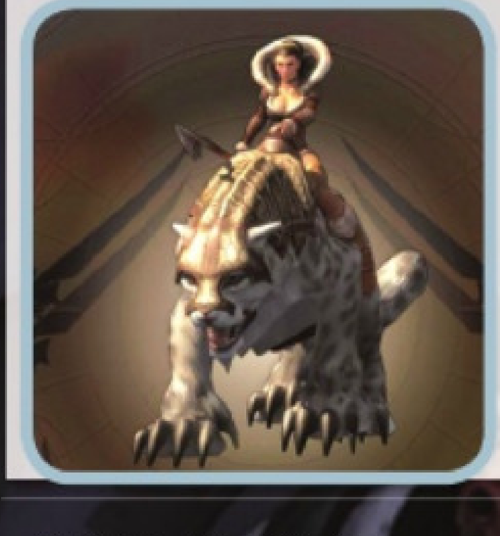
荆刺女王的远程法术攻击

●技能升级分析

荆刺女王是一个很特殊的英雄，她的技能和奴仆有着紧密的联系，有着和其他半神完全不同的特点。缺点是没有足够强大的杀伤力，移动较为迟缓，在战斗后期会比较乏力。死亡后凋零的花瓣会使周围的单位移动减速。

她分为绽放和闭合两种状态，前者拥有两个效果不错的范围攻击，和专门针对建筑产生伤害的技能，以魔法攻击为主。后者的除了提升护甲，提高恢复速度以外，还拥有溅射伤害。在1级的时候可以召唤出蹒跚怪，是四名将军角色里唯一远程攻击的奴仆。在游戏初期，利用两个蹒跚怪加上自己本身，三个远程攻击单位可以很好地克制近战型半神。主动技能“蹒跚怪献祭”，则是攻守一体的强大技能，不仅可以造成不低的范围伤害，同时还能回血。由于有着非常短的冷却时间，配合上“荆刺护盾”，续航作战能力无比突出，只要还有魔法和蹒跚怪在，荆刺女王就是安全的。而且这个技能的作用范围超大，由此就衍生了很多战术，既可以利用蹒跚怪制作自杀式炸弹攻击，还可以利用迷雾设计好陷阱，埋伏在对手的必经之地或撤退路线上。另外，两种状态的切换，是可以在移动中进行的。无论是走魔法攻击的绽放状态，还是以奴仆为重点的闭合状态，都可以灵活转换。

这是一个需要较多操作技巧的英雄，在战斗时要利用早期的优势尽量牵制更多的对手，为队友制造机会，否则战斗到了中后期，就很难有所作为了。



赛德娜 (Sedna)

这位半神女英雄实际上是一位骑着大猫的牧师，她只能依靠自己的坐骑和召唤雪人攻击敌人，各种加血和辅助强化技能弥补了她在直接攻击手段上的空白。任何时候都不要尝试让赛德娜冲锋陷阵，如果能将她的技能运用得当，这位看似柔弱的半神其实是噩梦级难度下的王牌战将。

●天赋技能介绍


看似柔弱的赛德娜非常强大

扑击：赛德娜的大猫扑击敌人，打断施法并造成400～1000点伤害。

激励怒吼：赛德娜施放扑击时她的麾下部队5秒内移动速度和回避率+15%。

内在魅力：赛德娜的移动速度增加5%～10%，生命恢复速度提升10～20。

雪人号角：召唤1～4个雪人助战，最多可有2～4个雪人。

狂野挥舞：雪人攻击时对周围敌人造成75%的范围伤害。

治愈之风：赛德娜获得+12～24的生命恢复光环。

干扰治疗：赛德娜附近的敌方牧师无法施放治疗术。

沉默：施法区域内的敌方半神3～5秒内无法施放特技。

治疗：恢复一个友军目标600～1500点生命，清除不良效果并对周围敌人造成200点伤害。

生命之子：当赛德娜生命值少于30%时生命恢复速度+50。

高贵气质：友军技能冷却时间减少7%～17%，奴仆生命加100～200，奴仆攻速提升5%～15%。

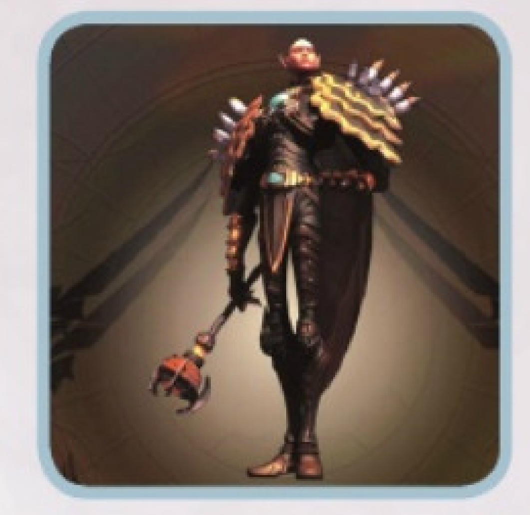
士气：提升奴仆的生命值、生命恢复速度、攻速、护甲、武器伤害。

●技能升级分析

赛德娜是一个让很多玩家不喜欢选择的英雄，因为她基本上是一个纯粹的辅助者，缺少攻击手段，主要技能都是为团队服务。就连死亡后也是为周围的友方增加300的生命。

她的技能都很实用，初期最好优先把治疗和扑击加上。至于“雪人号角”，如果没打算升到最高级，干脆就一点也不要加。直接去商店购买幻象是个不错的决定。同时在购买以后，别忘了升级“高贵气质”。如果不喜欢团队辅助，更喜欢单人作战的话，除了“扑击”和“治疗”以外，应该优先选择“内在魅力”，增加移动速度和恢复能力。碰到对方英雄时，不要急着一口吃掉对手，应该以消耗为主。注意好加血和及时沉默，看准时机用“扑击”完成绝杀。在大举进攻之前，最好升级出“治愈之风”这个群体生命恢复光环，和友军一起突击的时候，效果非常强大。

在战斗初期，建议带上加护甲的装备，然后慢慢再配上回魔装即可。她是一个比较容易操作，而又让对手深恶痛绝的角色。



埃里伯斯爵士（Lord Erebus）

吸血鬼爵士的战术精髓就两点：吸血和快攻。与单枪匹马的污秽兽魔相比，埃里伯斯能从阵亡单位中召唤夜行者助战，其综合实力也不容小看。爵士的弱点是没有远程攻击能力，战斗模式过于依赖吸血，如果单挑敌方半神时难免力不从心。

●天赋技能介绍

噬咬：吸取目标300～900点生命并使其3秒内护甲降低250～800，移动速度降低15%～30%。

迷雾：变为迷雾后每秒吸取附近敌人50～125点生命并治疗友军，迷雾状态下每秒消耗125点魔力，无法移动或施放技能。

血雾笼罩：变为迷雾后回避+10%，爵士与附近友军最大生命值+500，生命恢复速度+30。

蝙蝠群：变为蝙蝠群瞬移到30码外并对沿途生物造成300～600点伤害。

群体魅惑：使附近普通单位眩晕3～9秒，半神眩晕1～3秒。

混乱：受群体魅惑攻击的敌方半神7秒内技能冷却时间+100%。

强化光环：周围单位有50%～80%几率死后变为夜行者，夜行者生命增加100～400。

血族：埃里伯斯最多可控制6～10个夜行者，伤害加6～18。

暗夜军团：埃里伯斯与夜行者们攻速+5%，攻击带窃取生命效果。

毒血：生命恢复速度增加15～20，死后留下毒瓶对拾取者造成750～1500点伤害。

吸血光环：获得一个生命窃取光环。

士气：提升奴仆的生命值、生命恢复速度、攻速、护甲、武器伤害。

●技能升级分析

埃里伯斯伯爵是一个更像刺客类型的将军英雄，有着很强的破坏力、控制能力和最为强大的机动力，在死亡后还可以留下毒瓶继续制造恐怖的杀伤。

“噬咬”除了吸取对方生命以外，同时还能减少对方的护甲和移动

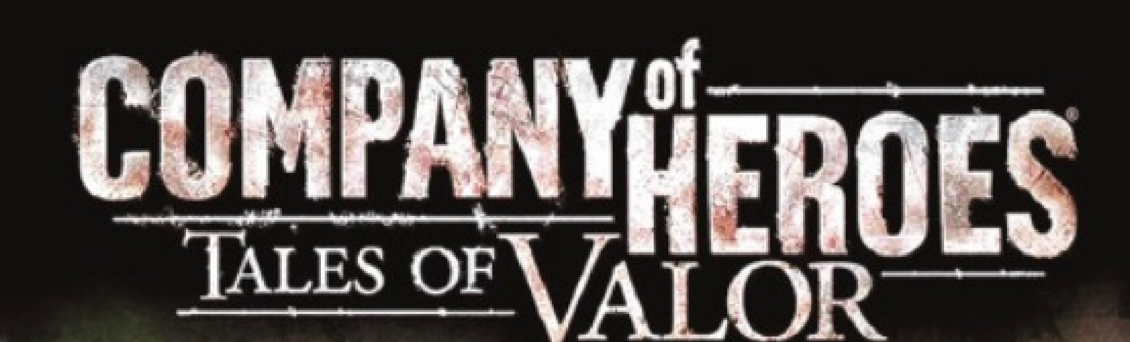


战斗胜利后的分数统计

速度，是毋庸置疑的首要升级技能。而“群体魅惑”也是应该优先考虑到的，在对战中，控制技能有着极为重要的地位，但不一定要升到最高级。“蝙蝠群”虽然魔法消耗比较多，但无论是脱离战斗，还是用于追杀都非常有效，最少应该升1级。另外这个技能最好做为终结技来使用，不要盲目当起手技杀到对方的敌群之中。在战斗初期，利用灵活的摆脱能力，和“噬咬”不俗的杀伤力，比较容易占到上风。而到中期以后，应该考虑提升“夜行者”的能力和控制数量，然后利用“迷雾”技能开始推进。“迷雾”不仅可以移除所有的不良状态，还能躲避对手的攻击。并且这个技能升级后魔耗不变，只是单纯提升吸取敌人生命并治疗友军的效果。如果配合生命之心等装备，可以持续一个非常长的效果，造成很大的杀伤。至于毒瓶，如果英雄的死亡率不是超高，基本上就不用考虑。

埃里伯斯伯爵的技能魔耗都比较大，最好配上各种回魔装备，才更容易发挥。

注：以上技能均以《半神》1.0091版本为准。



英雄连——勇气传说

■贵州 yago

总评 8.5

制作	Relic
发行	THQ
类型	即时战略
语言	英语

文化包容性	9.0
上手精通	8.5
画面	9.5
音效	8.5
创新	7.5
剧情	7.0

为什么要玩这款游戏

《英雄连——勇气传说》是即时战略大作《英雄连》的第二部资料片。与首部资料片《抵抗力量》相比，本作增加了三个小战役和三种新多人模式，没有新阵营派系，但更换了八种战斗单位，另外还多了一项可由玩家直接控制单位开火射击的热键功能。游戏结构与画面风格均完美继承了两部前作的优点，抢点压制的快节奏打法鼓励主动进攻，独特的资源设定在有效限制人海战术的同时也最大限度发掘了玩家的策略思维。游戏中士兵和车辆不仅外形精美，射击音效、战斗动作和物理效果都非常逼真。和当年的《英雄连》一样，《勇气传说》仍然是二战RTS中当之无愧的极品。

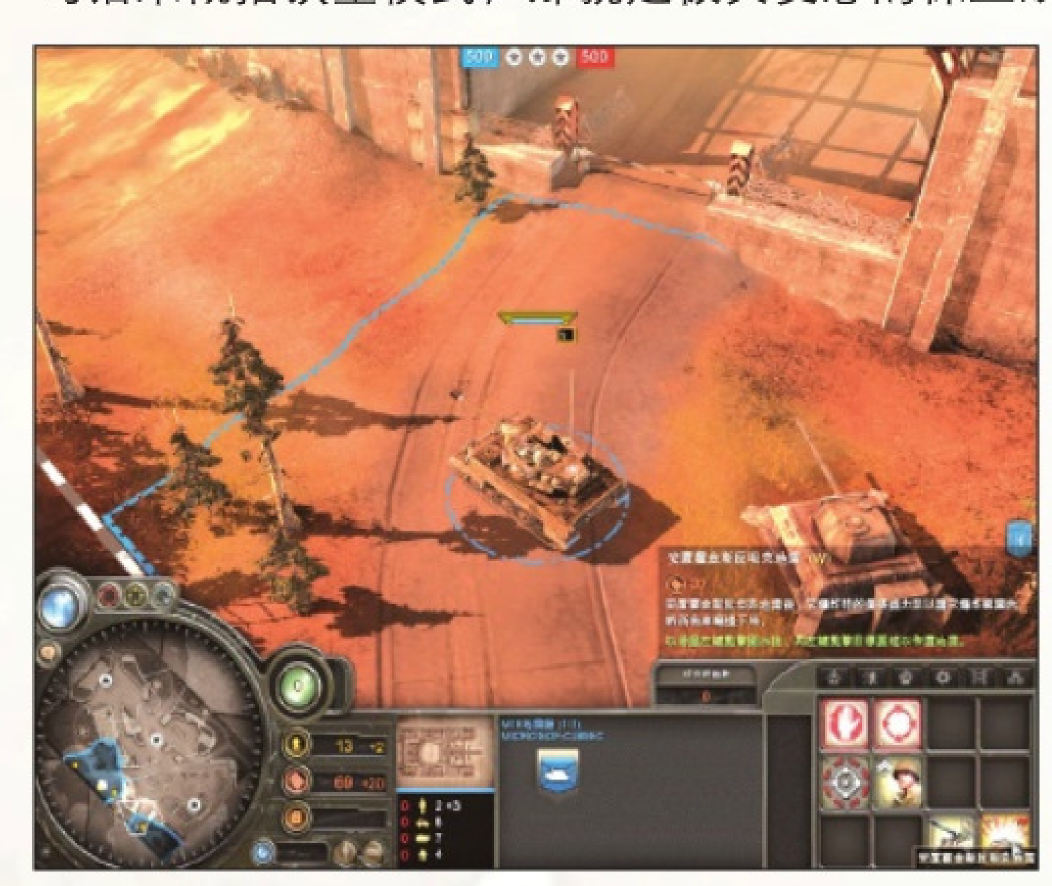
多人模式

《英雄连——勇气传说》中新增了三种有趣的多人游戏模式：铁壁战、坦克战和突击战。每种模式仅有一张地图，其中铁壁战——波坎普与突击战——苏德瓦两张地图玩家可单独与电脑展开对抗，而坦克战——工业区则需要两位以上真人玩家参与。

在铁壁战模式下，玩家部队驻守地图中央大院等待敌人从四面八方相继发起16波攻击，系统会提示每次进攻方向以及下次进攻倒计时。开始时敌人只有小股步兵，逐渐会增加装甲车、火炮、轻型坦克，甚至重型坦克、自行火炮、火箭炮等强力单位，进攻部队数量会越来越多，中后期还会多方向同时发起进攻。敌人明显占有数量上的优势，因此玩家需要借助地形和灵活战术有效杀伤敌人并降低自己伤亡。例如将战车和坦克躲在房屋后，等敌人通过时从侧翼或后背发动致命一击。敌人丢弃的重机枪和大炮都可以缴获回来增强防御火力，工兵还可以从激战后丢下的战车残骸中回收弹药资源。玩家通过歼敌或占领附近军用建筑获取资源，在基地指挥部内招募高级单位要先花资源解锁才能正式生产。随着不断击退敌人的攻势，玩家将获得各种地图兵器特技，不过这些特技只能使用一次，建议一定要看准时机，等敌人兵力最为集结时才施放。到最后进攻方的重炮火箭轰击频率越来越高，玩家根本无法集结部队，


铁壁战模式下要全力死守大院

而此时敌方坦克群却仍源源不断涌来，如果没有其他真人玩家协力配合，即使在普通难度级别下单挑电脑也很难支撑到第16波攻势。用一句话来概括铁壁模式，那就是极其变态的保卫战。



一辆坦克的专场演出

坦克战模式下玩家只能操控一辆坦克战斗，参战各方均有无法摧毁的维修基地和防卫炮塔，地图上还有若干资源点和战略点，胜利条件是通过摧毁敌方坦克或夺取战略资源点持续减少对方积分，积分先降为零的一方失败出局。本模式下坦克也可夺取战略资源点，占领不同的战略点可获得相应地图兵器特技，如控制步兵塔后能呼唤己方步兵赶到指定地点助战，夺取无线电通讯塔后可呼叫火力支援。每场比赛开始时玩家要先为自己选择一辆坦克，盟军方有M18地狱猫、M4雪曼、丘吉尔坦克三种，德军有霍奇基斯坦克、四号坦克、豹式坦克三种。这六款坦克各有特长，如M18地狱猫行驶速度快，能布设霍金斯反坦克地雷，游击作战足以耗死敌方重型坦克；M4雪曼可加装机枪或更换穿甲主炮，带上扫雷器后不用再担心敌方地雷；丘吉尔坦克自身实力偏弱，却能把自己埋在土坑里增强防御，加装火焰喷射器后压制步兵效果一流；霍奇基斯坦克虽然身材小火力弱，但机动性良好升级潜力大，通过升级天赋树能获得布雷、加装火箭发射器等战术特技；四号坦克兼具火力与灵活，升级裙板装甲和三发连射天赋后综合实力惊人；刚猛强劲的豹式坦克适合正面对决，有需要时甚至

新天赋一览

一、虎式精英战役

装填手 二等兵利斯克

高爆弹：可切换选择高爆弹（HE）和穿甲弹（AP），前者适合摧毁建筑杀伤步兵，后者专克装甲目标。

快速射击：炮弹装填和重新装填时间大为降低。

强化快速射击：炮弹装填和重新装填时间减半。

无线电通讯兵 二等兵奔特

车身机枪：车体外装备34型机枪用于对付敌步兵。

榴霰弹地雷发射器：虎式坦克装备92毫米旋转榴霰弹发射器，对付贴近坦克的敌步兵有奇效。

火炮弹幕：直接召唤后方重炮火力增援。

驾驶 一等兵施洛夫

侧翼速度：加大虎式精英坦克的梅巴赫V12引擎功率提高移动速度。

坦克冲锋：高速碾压步兵冲破建筑物撞毁一切挡路的障碍。

炮台爆冲：提升梅巴赫HL230液压引擎动力使坦克炮塔旋转速度更快。

炮手 舒尔茨中士

神射手：让精英炮手舒尔茨提高虎式坦克的88炮命中精度。

强化神射手：舒尔茨可以准确瞄准目标薄弱位置，增加一炮轰杀的几率。

毁灭：装填手利斯克与炮手舒尔茨完美配合可使虎式坦克每次连射两发炮弹。

二、公路战役

A小队

闪避动作：允许A小队伪装自己潜伏行进，如果开火或靠近敌人可能会中断此效果。

大无畏：A小队不易被敌火力压制，他们射击特技的持续时间也会增加。

白磷：A小队可投掷白磷榴弹，爆炸后焚烧目标区域。

突击战术：A小队会投掷带毒的磷雨手榴弹杀伤快速冲锋的敌人。

30发弹匣：增加A小队的弹匣容量，减少装填次数。

冲锋枪威力提升：略微提高A小队装备的M1汤普生冲锋枪威力。

老练战术：A小队的冲锋枪命中率和装填弹药速度提升。

B小队

示范冲锋：B小队获得布设强力遥控炸药包技能。

感受危险：B小队谨慎的天性让他们能迅速发现附近敌人。

烟雾手榴弹：B小队获得烟雾手榴弹技能，可用来为友军提供掩护。

震撼手榴弹：B小队获得MK2A1震撼手榴弹，能够将敌军震晕。

双倍无后坐力步枪：B小队装备额外的无后坐力步枪。

增加射程：B小队装备的无后坐力步枪射程获得提升。

老练战术：B小队的无后坐力步枪威力和弹药装填速度大有提升。

三、法莱斯包围战战役

狂热：步兵小队遭受损失时战斗力反而提升。

宣传战：优势宣传效果激昂重创敌军士气，迫使他们逃回总部所在地。

奋发攻击：获得宣传能力，发动后可激励所有部队无视个人安危发起更猛烈进攻。

闪击战：发动此技能后使所有载具和步兵都能以最快速度进行攻击。

有陷阱的建筑：国民掷弹兵可在地图上任何建筑物内安装诡雷，敌步兵进入建筑后会引发爆炸。

诡雷战略点：国民掷弹兵可将诡雷装在战略点上，企图占领战略点的敌步兵会引发爆炸。

反坦克平板地雷：步兵可以部署反坦克平板地雷，只有敌方载具通过时才能触发爆炸。

蝴蝶炸弹：己方空军投掷大量SD-2蝴蝶炸弹干扰敌步兵和轻型载具行动。

火风暴：呼叫地图视野外的己方重炮轰击目标区域，敌军将陷入一场烈火风暴中。

V1火箭攻击：呼叫可怕的V1火箭攻击目标区域，此时己方部队最好别靠近杀伤区域。

亨舍尔攻击机：召唤装备75毫米火炮的亨舍尔Hs.129攻击机监控并摧毁目标区域内的敌载具。

可停止移动变为KWK42重型炮台。战斗中坦克被击毁后能自动从己方维修基地再次复活，这个模式的重点在于新增的指定开火功能，遇敌时玩家自己手动操作坦克火炮射击比由AI控制要更准确更有效，AI控制的情况下通常是不分青红皂白冷却时间一到就开火，而玩家则可以迂回包抄到敌方坦克侧翼或后面向目标装甲薄弱处发动致命一击。

突击战模式为战斗加入了简单的英雄RPG色彩，该模式下大批无限刷新的敌友部队相互激战，玩家在工兵、突击兵、医疗兵、军团、重武器军士、吉普车斥候和狙击手七种步兵类职业中选择一种扮演。由玩家控制的这位英雄将跟随友军向敌方阵地发起冲锋，利用自己的特长直接消灭敌人或协助友军战斗。随着杀敌数的增加，英雄会不断升级并在攻击值、防御值和手雷威力三项中任选一项加点提升，这三项属性最高可升到9级。英雄如果阵亡，玩家可在后方基地里重新选择7种职业之一再度复活参战，先前已升级的三项属性级别不变。本模式的胜利条件为摧毁敌方阵地最深处的指挥部，战斗中还会有分支任务出现，如摧毁敌人的机枪阵地、炮台等。这种大场面的战斗很热闹，与朋友一起冲锋陷阵或对抗的感觉也不错，但该模式不太讲究策略性，多人联机打到最后纯粹是比手快。



工兵其实也很好使

COMPANY of HEROES TALES OF VALOR

战役攻略

虎式精英（Tiger Ace）

1.波卡基村：一个传奇的诞生

1944年6月13日清晨7点17分，诺曼底附近的波卡基村。

马希米里安·沃斯上尉乘坐虎式坦克靠近波卡基村执行侦察任务时意外发现此处已被英军装甲团占领，沃斯一马当先杀入村中，沿着公路猛轰敌方卡车，偶尔出现的小装甲车和轻型坦克根本不是虎式对手。尽快上公路封堵卡车队出村，不久后虎式坦克出现引擎故障，需原地停车自行维修。此时如果获得升级点数建议升级高爆弹，更换高爆炮弹可有效清除楼房中据守的步兵，但碰上敌坦克时要记得换回穿甲弹。摧毁车队后继续清扫村中绿色箭头标示的敌装甲目标，让沃斯上尉伸头探出炮塔舱口（C键）能增加坦克视野，如果坦克受伤严重可找个安全地方停下来自行维修（E键）。对那些躲藏在临街建筑死角的敌坦克可迂回到其背后发动攻击，注意村里有四门反坦克炮，消灭它们可以在过关后获得坦克摧毁勋章。推进到村子北面时又会发生引擎故障，此时敌方增援部队出现，赶紧放烟雾弹隐蔽自己，混战中小心萤火虫式坦克，它们的主炮对虎式威胁很大，务必优先解决。摧毁所有萤火虫坦克后结束本关。



一路势如破竹推进



有了战地包扎就是好

2.从波卡基村撤退

虎式最终被反坦克火炮击毁，沃斯上尉等人弃车徒步行动。下车的坦克组员分为两个小队，消灭附近敌步兵后用第一小队的战地包扎（D键）特技治愈受伤倒地的战友。本关主线任务是将两个小队由北至南撤到波卡基村村口，虽然失去了虎式坦克，但这两个超人小队也异常剽悍，他们不但拥有多种特技克制各类敌人，自身生存能力也极其强大，即使遭到机枪火力压制半天才掉一点血。遇上敌装甲单位就放铁拳反装甲火箭（Z键），对付缩守楼房中的敌步兵可靠近投掷炸药包（L键），偷袭作战时可隐蔽匍匐前进（E键），匍匐前进还能增加生命恢复速度，就算陷入重围中也可以发动冲刺特技（F键）快速脱离敌人。与其说他们在撤退倒不如说是来村子里攒经验值的，尽情扫荡村子北面的敌人，两个小队都装备敌人掉落的机枪以增强火力。向南撤出时会在中部地区接到分支任务：摧毁附近三座17磅反坦克炮工事。匍匐潜行靠近火炮工事后，用技能栏中新增的标记火炮目标（M键）发射红色烟雾，片刻后己方重炮火力会如雨点般落在指定地区，完成此任务过关后可获得战伤勋带。继续向南，大路两侧有若干迫击炮和机枪火力点，潜行贴着篱笆投掷炸药包可轻松解决他们，最后抵达南部出口发现已被敌人封锁，转向东面路口的新撤离点，轻松消灭沿途挡路之敌完成撤退任务。

3.精英重生

侦察归来的沃斯上尉率两辆虎式坦克担任德军反攻波卡基村的前锋，前两关升级的天赋都还在，但僚车除自行维修外没有主车的各种特技，不过在火力和抗打击性能上并不逊色。两辆虎式并肩杀入波卡基村，迎面而来的敌坦克和步兵根本不是对手。消灭首批部队后开始20分钟倒计时，如果能在20分钟内占领位于村北的四座战略据点就可以在过关后获得一级战功十字章。推进到中部时会接到分支任务：摧毁大路左侧的一座机枪工事。两下轰掉机枪工事后，己方增援的掷弹步兵从南端登场发起冲锋，只有步兵可以攻占战略据点，两辆虎式坦克的任务是清除战略据点附近活动的敌人，否则步兵无法进行占领。村中敌人坦克不少，还有反坦克炮工事，但在两辆虎式前所有抵抗都不堪一击。进入北部后己方指挥部还会派来空军增援，很快天赋树所有技能全部升满。攻占东北角的战略据点时要小心，敌人会针对这里发动快速反扑，萤火虫、丘吉尔鳄式喷火坦克一拥而上，让虎式优先解决它们。喷火坦克的火海扫射可能会杀死所有步兵，摧毁它后等待片刻，己方增援的掷弹步兵会再度上来完成对战略据点的占领，四座据点全部夺取后即告胜利。虎式精英战役到此也全部结束，玩家将获得骑士十字和像树叶勋章，以及一辆可用于多人模式下的205号虎式坦克。



两辆虎式横扫千军

公路 （Causeway）

1.卡基尼：降落在公路上

1944年6月6日星期二，D日，靠近法国的卡基尼。

美军第82空降师505团两个小队空降在拉菲雷公路，开始操纵A小队出线在地图西北地区，先向北运动寻找B小队。涉水过滩头后遭到德军机枪火力压制，此时B小队出现，用他们的压制射击特技（F键）压住敌人并投掷手雷（N键）干掉机枪火力，本关A、B两小队都不能阵亡。接下来的任务是清除东面拉菲雷庄园里的敌人，隔墙投掷炸药包摧毁有敌人据守的楼房，然后冲入庄园里清剿残敌，完成后会遭受来自东面桥头的德军迫击炮的轰击。从庄园东面出口离开并向桥头雪都彭村推进，注意别太快，逐个清除沿路两侧德军火力点，先别管迫击炮，如有队员倒地可用战地包扎（I键）将其救起。雪都彭村的敌人数量很多，尽量依托掩体减少伤亡，看到人群密集处就投掷手雷。占领雪都彭村后桥



进攻拉菲雷庄园



小巧精致的补丁式资料片

《勇气传说》不大，它其实只能算是《英雄连》的2.500补丁，新增内容总共才1GB多点。鉴于商业利益的原因，本作单机模式下没有原作战役，《抵抗力量》的三个战役也被锁住，三个新战役都不长，通关后只能靠人机模拟对战继续过瘾。但这三个小战役做得恰到好处，虎式精英战役充分满足了二战军事迷们对虎式坦克的渴望，尽管里面的虎式坦克威力过于夸大失实，不过玩起来倒是非常过瘾。公路战役逼真地再现了诺曼底登陆后美军空降兵的战斗事迹，完全可以当作一部《兄弟连》互动短剧来欣赏。法莱斯包围战则是一场严峻的战术大考验，如果不事先修建防御反坦克陷阱群，玩家要想挡住潮水般的全面进攻还真没那么简单。应该承认，这次新增的三种多人模式也很有意思，唯一的遗憾是仅各有一张对应地图，不过相信随着游戏发售很快会有更多地图MOD出现。《英雄连》原作上市也快三年了，以“战锤”系统为框架，二战内容为皮囊的设定依然魅力不减当年，可惜这么长时间里推出的两部资料片都小气了点，《抵抗力量》多两个阵营，《勇气传说》的改动更是小打小闹，也许Relic真有心要把这个经典RTS系列做成网络对战品牌？




坚守雪都彭桥头


拿下卡基尼后立刻构筑火网迎击德军反扑

南驻守卡基尼的友军败退并告知有德军轻装甲部队反扑，两小队必须坚守雪都彭。A队能投掷炸药包和黏着炸弹，B队默认配有反装甲无后坐力炮，依托桥头轻松击退德军装甲车进攻后胜利。本关勋章任务比较隐蔽，开局时让A小队不要北上，先向下沿地图边缘转一圈可发现四处盟军伞兵空降点，靠近着陆的己方伞兵会自行对话给予指引帮助，完成此任务过关后可获伞兵徽章。

2.卡基尼之战

美军发动反攻夺回卡基尼村，开始自动跟随大队人马过桥冲锋，拿下卡基尼后接手控制A、B小队以及重机枪、反坦克炮、工兵各1队。首要工作是修建防御工事，让工兵马上在绿箭头标记处修筑一道沙包墙掩体，敌人很快会从正前方大路发起冲锋，以火炮和重机枪击溃德军装甲车和步兵进攻。第一波攻击很容易打退，同时工兵尽快在村子两侧道路修起阻街沙包墙，不久后德军第二波攻势将从正前方和两翼同时发动，注意敌步兵会绕到村子后面冲入中心路口。发动第三波攻势的德军几乎全从村子后面涌出，混战中注意操纵反坦克炮第一时间解决对方装甲单位。过场动画后，支撑不住的美军撤回雪都彭扼守桥北，守桥兵力为两门反坦克炮、一挺重机枪，外带A、B小队和工兵，让工兵迅速在桥头修起沙包墙，然后等德军来送死，如此强大的火力几乎没有难度可言。本关如全灭首批进攻卡基尼的德军装甲先驱队，过关后可获铜星勋章。

3.灰堡

美军再度向卡基尼村发起进攻，密如雨点的炮火中仅有卡夫特中士一人冲到德军防线前，投掷手雷（N键）摧毁前方两座重机枪火力点后，505团的A、B小队跟上来增援。战况简报中获悉德军主力正在撤向地图东北方的灰堡，要进攻那里必须先清除沿途的反坦克火炮和榴弹炮。简报结束后马上让三队人马朝德军撤退方向猛追，努力将妄图逃窜的两门德军反坦克火炮消灭在右侧田地里。而后返回大路协助友军清理附近德军，再往前走摧毁一辆敌自行火炮后完成清除反坦克火炮任务，此时己方增援的T17装甲车出现。在地图北面的十字路口还有一场恶战，消灭附近所有敌人后过关可获银星勋章。此后继续在十字路口左右两侧运动，找到并摧毁两门榴弹炮工事，工事附近有敌人重兵把守，对付工事和战壕中的敌人最好用炸药包解决。灰堡内有不少敌人龟缩楼房中顽抗，院子中间还有一辆四号坦克坐阵，先让卡夫特中士和A队绕道堡外隔墙投掷炸药包消灭楼房里的敌步兵，最后一起涌入院中围殴德军四号坦克，消灭所有德军部队后完成公路战役，玩家将因此获得荣誉勋章。


消灭了十字路口所有守敌获得勋章

法莱斯包围战（Falaise Pocket）

1.杜伦：飞蛾扑火

盟军登陆诺曼底后迅速东进合围德军第七集团军，香柏遭到轰炸很快失守，只剩下杜伦成为这个巨大包围圈的唯一出口。开始操纵一队国民掷弹兵前往镇中心的教堂汇报军情，指挥官芬克上尉下令赶紧修造Flak88炮准备防御作战。此时强烈建议先不要造大炮，无论在任何地点只要造出一门Flak88炮会立刻触发盟军进攻剧情。仔细观察地形，杜伦被一条南北走向的河流分为东西两部分，东部教堂是己方指挥基地，教堂前有连接东西两岸的公路大桥，河流北端和南端各有一处滩头和一座步兵桥可供通行。本关任务为坚守杜伦至夜晚降临，另外还要保护西岸树林里10辆不受玩家控制的友军坦克，如能撑到结束时10辆坦克无一损毁可获陆军炮兵勋章，教堂失陷或超过半数坦克被毁任务均告失败。盟军进攻部队来自地图最西侧的三个方向，兵种以装甲部队为主步兵为辅，如果放任他们进入西岸活动则己方坦克安全难以保障，因此最好的战术是堵住盟军出兵点绞杀。让国民掷弹兵和新出现的空军小队赶到地图西侧，由南至北布设至少三道贯穿地图的反坦克


最好不要急着让空军小队造炮


打造反坦克水泥桩的海洋

水泥桩，这东西不需要耗费任何资源，真是价格便宜量又足。桩墙之间的空隙地带可再横向建水泥桩分割空间或埋设地雷向，力争将整个地图西侧变成反坦克桩的迷宫海洋。最后记住在西侧南北走向公路上再拉一条贯穿地图的铁丝网阻挡敌步兵，铁丝网后再建沙包墙为己方步兵提供掩体。只要不造大炮，玩家有无穷时间发挥想象力将地图西侧变成一座巨大的死亡陷阱，别以为如此苦心经营是浪费时间，因为后面两关会承接本关地图，如果能成功将敌人封锁在水泥桩群中，整个战役都会变得极其简单。地图最上和最下方还有两处弹药点，让掷弹兵抽空去占领，这样可以获得更多弹药资源。

准备完毕后存个盘，在西侧入镇的第一个路口建造首门Flak88炮触发剧情，随后再在南北两端各造一门Flak88大炮互为呼应，本关最多只能造五门大炮，全部放在西部第一线，建议构筑为前三后二的纵深火力体系。东岸教堂迅速招募国民掷弹兵入驻地图上14座军用建筑完成分支任务，入驻建筑旁的友军单位会变为玩家控制单位，占领某些军用建筑被后己方教堂和车辆厂才能招募更多类型单位。很快有小股盟军伞兵相继空降在东岸镇子的南、北、西三处方向，派一队国民掷弹兵在装甲车配合下即可轻松消灭他们。盟军侦察机也会出现，只要对方地面部队无法推进，它们也发现不了隐藏在树林里的友军坦克。片刻后盟军从地图西侧发起声势浩大的进攻，他们的坦克虽然能推开水泥桩，不过行进速度却慢如蜗牛，在多道桩墙后的己方Flak88正好逐一点


敌方喷火坦克推进到大炮跟前

杂谈

坦克的发展与虎式传奇

■北京 Griffin

战争，特别是世界大战，大概是历史上最考验人性的时刻，同时也是人类资源、智慧功效运用的时刻。所以有人说，战争推动社会发展，战争推动科技进步。不管这种观点是否偏颇，我们都必须承认，在短短几年的战争过程中，人类的科技水平以异乎寻常的速度在发展。坦克这种集多种学科尖端技术于一体的钢铁怪兽，就是在战火下催生的。

1916年，“一战”的索姆河战役中，德军依靠构筑的堑壕、铁丝网等坚固防线，抵挡住了英法联军的多次进攻。然而，英军阵地上出现的一批钢铁怪物打破了僵局，它们在德军的炮火面前毫发无损，迅速推平了德军的阵地，这就是历史上第一种实战坦克——英国的MKⅠ。当时为了保密，坦克研究项目的代号被称为“Tank”（即“水柜”的意思），这个代号也就成了坦克的名字并沿用至今。坦克被称为“陆战之王”。它是所有装甲车辆中最基本的车种，是具有强大直射火力、高度越野机动性和坚固装甲防护能力的履带式装甲战斗车辆，是地面作战的主要突击兵器和装甲兵的基本装备。坦克可以在复杂的地形和全天候条件下担负各种作战任务，主要用于与敌坦克和其他装甲车辆作战，也可以压制、消灭反坦克武器和其他炮兵武器，摧毁野战工事，歼灭有生力量。坦克的发展对其他装甲车辆的发展具有决定性的影响。

由于在战场上遭遇了坦克的重创，对德军造成了极大震撼，因而促使其在之后的日子里大力发展坦克。于是，从“二战”至今，德国坦克都堪称世界上最优秀的坦克。在《英雄连——勇气传说》中，玩家会重回二战战场，亲身体验那场残酷的战争。在游戏中，你遇到的虎式坦克是“二战”德军最具威名的坦克，它也是坦克发展史上一颗耀眼的明星。虎式重型坦克的历史自1942年进入德国陆军服役至1945年德国战败投降为止，其研发是从1937年开始的。虎式坦克的设计理念不同于德国早年大部分坦克，在此之前的设计强调机动性、防护和火力三方面的平衡。而虎式坦克的设计则着重火力和装甲，牺牲掉了机动性。尽管虎式的整体设计和外形类似于四号战车，但虎式坦克的重量足足有四号战车的两倍！重量的增加主要来自于厚重的装甲和大口径火炮。“虎Ⅰ”只有两种正式的型号——E型和H型，但在生产过程中，改进始终在进行，早期生产的型号炮塔上的射击窗在中期生产的型号中改为了逃生舱口（也可用来上载弹药）。“虎Ⅰ”装备了两种履带：窄履带，用于运输；宽履带，用于战场。为了方便虎式坦克的运输，加快装卸速度，还生产了它专用的列车。

从1942年7月到1944年8月末，德国生产了1355辆“虎Ⅰ”坦克。1944年4月，“虎Ⅰ”的月产量达到最高水平，生产了105辆。“虎Ⅰ”最终被“虎Ⅱ”所取代，但它仍然是二战中令人畏惧的德军坦克的象征。



名，大炮附近要有掷弹兵和重机枪小队迎击敌步兵，最好还能配一队工兵负责维修。升级天赋树时先攒足两点升级最右侧的第一项“火风暴”，用它召唤重炮火力轰击被困在桩群迷宫里的敌人更爽。只要西线布防稳妥，东岸基本不用留部队，保护坦克、入驻建筑等任务全部轻松完成，最后夜色降临敌人会自行撤退。

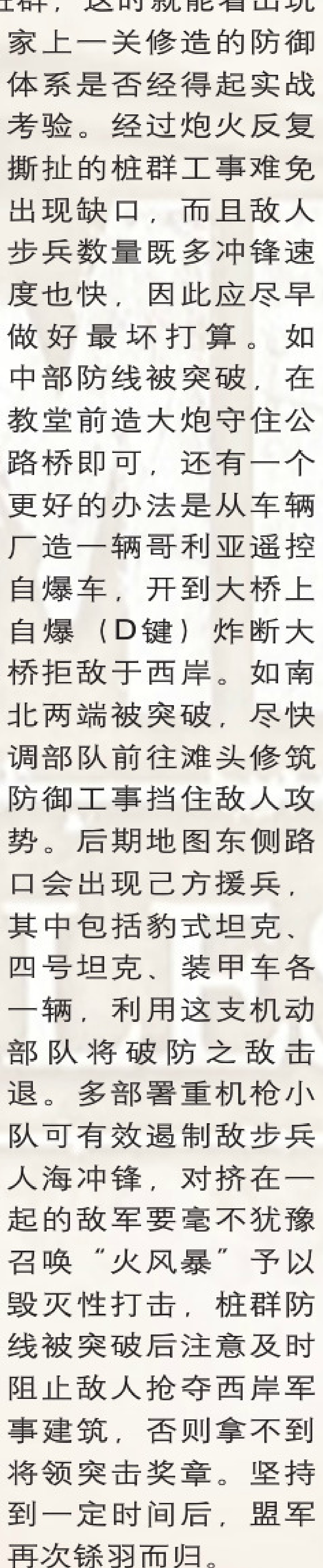
2.遭到围攻的城市

盟军再度向杜伦发起更大规模进攻，本关首要任务还是坚守杜伦，东岸的教堂基地绝对不能丢，如能守住东西两岸全部军用建筑可在过关后获将领突击奖章。盟军进攻重点为中部公路桥、南北两端河滩，兵力数量明显比上一关有所增强，但出兵点却无变化，这意味着仍然可以把他们封在水泥桩迷宫里。本关地图承接上关，水泥桩和大炮都在，但所有步兵消失，因此开局要尽快派步兵过河增援协防，战斗间隙让国民掷弹兵小队迅速修复损毁的水泥桩群，这时就能看出玩


敌人近在咫尺就是过不来


开局要尽快炸桥拒敌


北滩是防御重点


家上一关修造的防御体系是否经得起实战考验。经过炮火反复撕扯的桩群工事难免出现缺口，而且敌人步兵数量既多冲锋速度也快，因此应尽早做好最坏打算。如中部防线被突破，在教堂前造大炮守住公路桥即可，还有一个更好的办法是从车辆厂造一辆哥利亚遥控自爆车，开到大桥上自爆（D键）炸断大桥拒敌于西岸。如南北两端被突破，尽快调部队前往滩头修筑防御工事挡住敌人攻势。后期地图东侧路口会出现己方援兵，其中包括豹式坦克、四号坦克、装甲车各一辆，利用这支机动部队将破防之敌击退。多部署重机枪小队可有效遏制敌步兵人海冲锋，对挤在一起的敌军要毫不犹豫召唤“火风暴”予以毁灭性打击，桩群防线被突破后注意及时阻止敌人抢夺西岸军事建筑，否则拿不到将领突击奖章。坚持到一定时间后，盟军再次铩羽而归。

3.流亡的开始

元帅指挥部来电命令杜伦驻军必须坚守至第七集团军安全撤退，被吓破胆的芬克上尉以通讯信号模


无论如何也要支撑到友军全部撤走

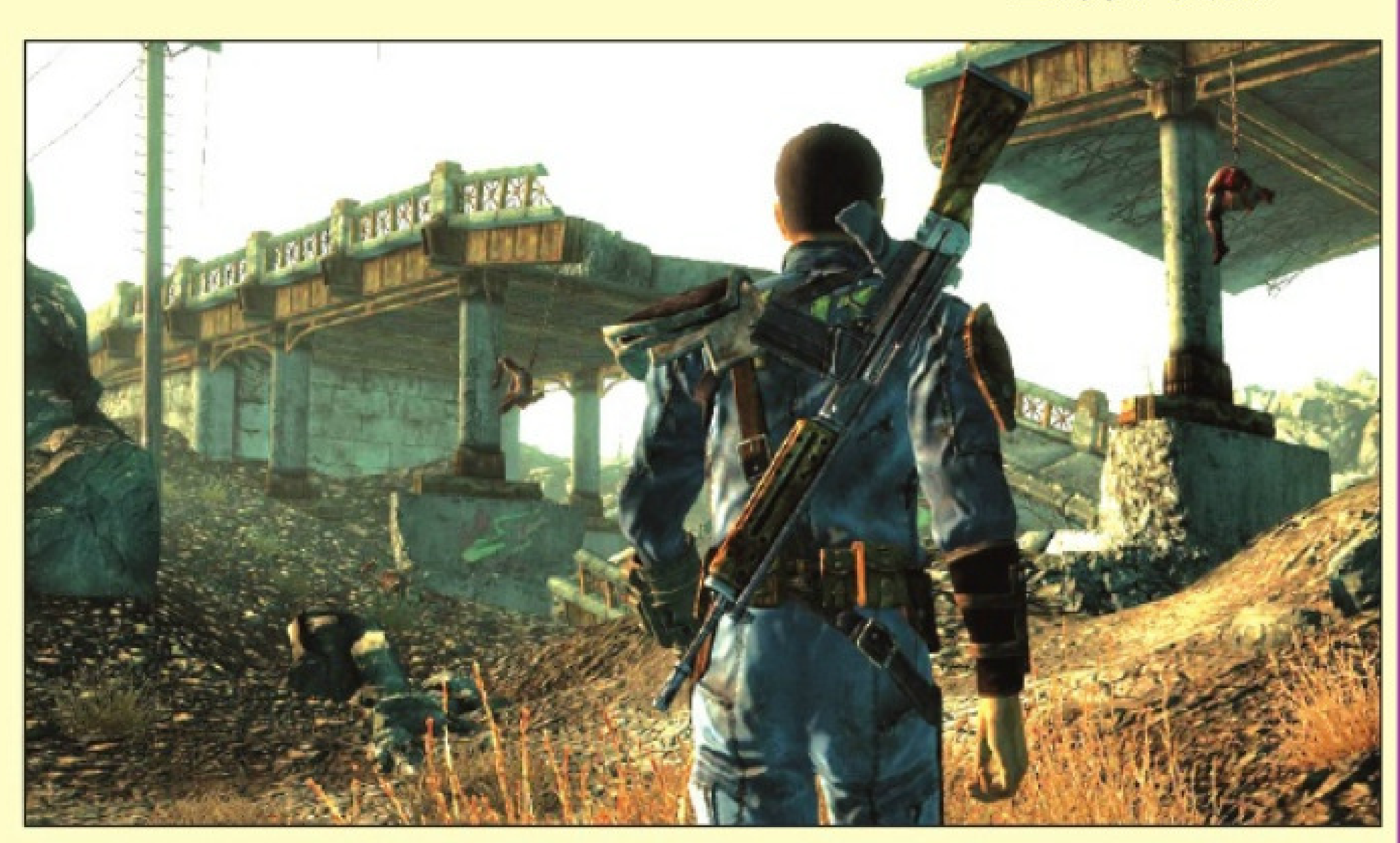
糊为借口临阵脱逃，士兵海斯等人毅然留下准备为职责而战。本关需要确保东岸紧贴河边那条南北走向公路的安全，第七集团军的败兵将从这条公路由北而来，行至教堂前，后转向东而去，玩家的主要任务是守住杜伦并确保至少124个友军单位安全抵达地图东侧的疏散点。盟军主攻方向仍然是三处过河地点，开局后出哥利亚尽快炸断中央大桥，留一门Flak88炮隔河压制即可。注意对方工兵会试图修复大桥，用狙击手消灭他们，如果失败可再造自爆车摧毁大桥。南滩敌人数量不多，派国民掷弹兵沿河滩修起水泥桩和沙包墙，造一门大炮压阵。北滩是盟军全力进攻重点，派步兵装备车辆厂附近的牵引反坦克炮，拖到北滩构筑纵深火网，飞行小队尽快在北滩东岸造三门Flak88炮，国民掷弹兵沿河修起沙包墙，拉一段水泥桩横跨水面，抽空占领西岸的弹药资源点和迫击炮碉堡。很快加拿大军率先向北滩发起冲锋，之后是美军大批重型坦克和人海步兵，当心敌人也会召唤重炮轰击东岸防御阵地，因此各点应留一队飞行小队时刻准备重建Flak88炮群。

注意南北两端河道上还各有一座步兵桥，尽早让狙击手将它们炸断以防盟军步兵偷袭。轮番激战后天赋树应该能够全部升满，尽情向进攻北滩的敌人抛洒所有地图兵器，重炮轰击、蝴蝶炸弹、V1火箭、亨舍尔攻击机，实在挡不住了还可以施放“心战宣传”强迫敌人暂时回撤。很快友军撤退部队开始从北面路口出现，一帮残兵败将缓缓而行，让工兵修理败军中的重型战车可将其招入麾下增强火力，车辆厂旁还有两门闲置的六管火箭炮也可用于增加北滩防御火力，掩护所有124名友军安全抵达撤离点可获空军地面突击奖章。友军撤离完毕后屏幕左侧任务提示栏的撤离计数消失，此时海斯发出撤离信号，马上集结所有可移动的战斗单位（不包括大炮），逃到地图东侧疏散点即可结束这场噩梦之战。本关分支任务要求玩家占领地图上所有军用建筑，但在敌方疯狂攻势下要保住西岸四座建筑的控制权谈何容易，混战中如不慎摧毁指定建筑还会导致任务失败，完成此任务很大程度得靠运气。完成法莱斯包围战后玩家可得到铁十字勋章。P



《辐射3》心得 Fallout 3

■游侠 奥杰



1.无限经验

带上一些地雷，前往Craterside Supply（Megaton），进入雇佣兵后面的房间。走近雇佣兵倚靠的墙壁背面，放置地雷，当地雷马上就要爆炸的时候快速收起。这个过程可以无限反复进行，每完成一次可获得5点经验值。

Speech技能达到30后，从Springvale Elementary向西北前往Big Town。先向Bittercup询问她的开采情况，再与Pappy谈及他是如何与Bittercup一起来到Big Town的。这样会开始一次Speech挑战，如果失败，可以再次尝试挑战。反复进行挑战，直到成功为止，可得到6点经验值。这个过程可以无限反复进行，不过仅在游戏未更新情况下适用。

注意：使用无限经验将使自身变弱。等级越高，游戏难度越高，将遭遇数量更多、强度更大的敌人。

2.轻松获取Caps

答应帮助Megaton的Mr.Burke之后，就可以到各地去每个房间偷东西。将偷到的东西卖到当地商店（Craterside Supplies、The Restaurant、Moriarty's Saloon等）。如果房子有锁，或需钥匙才能打开保险箱，就要杀死房子的主人，拿到钥匙。这种做法虽然有点邪恶，但是反复进行的话可以不断获取Caps。

在Strictly Business任务中，抓住Susan Lancaster，获得奖励。而后在Paradise Falls的奴隶营与她交谈（需要提前偷到一把奴隶贩子的钥匙），当她请求帮助的时候，选择“You're a slave。Deal with it”，然后返回Grouse那里再次领取奖励（Grouse会认为Susan再次被抓）。反复进行这个过程，每次可获得250Cap和一个奴隶项圈。





将找到的所有战前书本存好（不要毁坏），前往Arlington图书馆，在东南角落找到收书的NPC，每本书可以卖100Cap，并获得10点经验值。

进行Riley's Rangers支线任务，救出Riley之后护送她返回基地，她提出付费绘制地图的请求。先不要答应帮助她，等级提升到20级后，使用Explorer，可以在地图上看到Riley要求的所有地点，然后同意Riley的请求。接着，告诉Riley已经找到一些新地点，可得到2200Cap。

3.轻松侵入电脑

破解电脑密码的时候，使用3次机会，如果不成功，留下一次机会，返回上一层菜单。这样将再次获得4次机会，反复进行，直到侵入成功。

4.轻松开锁

在发夹将要折断的时候先退出来，然后继续开锁。反复进行，直到开锁成功。

5.轻松窃取

在商店或者房子里面，发现桌子或者架子上有东西，却碍于旁边有很多人无法窃取。这时可先把物件拿起来，把它放到没人的地方后再窃取。

6.获取Dart Gun

在Capital Wasteland顶部西北面的MDPL-05 Power Station可以找到Dart Gun图样的第一部分；完成Lincoln Memorial任务后，可以从Hannibal Hamlin那里拿到图样的第2部分；最后一部分图样锁在Tenpenny Tower的Boutique Le Chic箱子里面。Dart Gun所需部件分别是一辆玩具车、橡皮拉力器、喷枪和Radscorpion毒腺。Dart Gun可以让目标腿部瘫痪，对付Deathclaw这样行动迅速的近战对手时非常有用，并且可以让目标中毒10秒。

7.安全坠落

如果从悬崖或桥梁上坠落，在即将坠地的时候，先储存游戏，再读取进度，就可以安全落地。

8.寻找Dogmeat

Dogmeat藏身于Scrapyard。在世界地图上，Scrapyard位于Minefield正下方的两个正方形的右上角。进入Scrapyard，发现Dogmeat正在与一个Raider战斗。等到Dogmeat干掉Raider后与之交谈，他将加入队伍。

9.猎杀超级变异巨兽

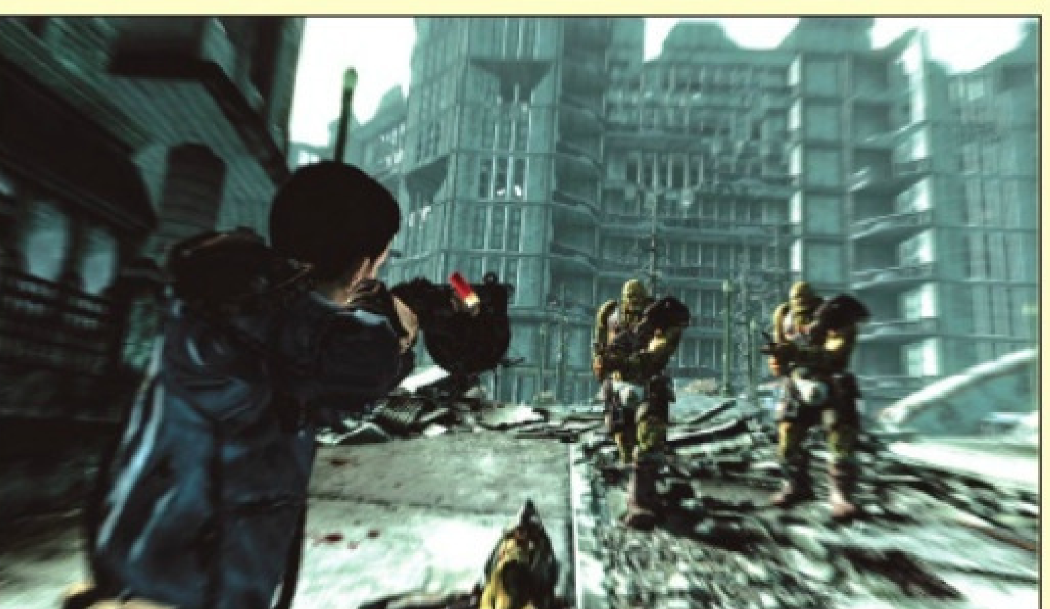
在游戏中可以猎杀5只超级变异巨兽，以下为巨兽的所在位置：

Evergreen Mills：在Vault 112附近的土匪营地，铁路旁边的电子围栏后面有一只巨兽。切断电子围栏的电源，巨兽将逃出来。

Galaxy News Radio：进入GNR Building之后（任务相关），一只巨兽将破墙而出。

Jury Station：向西行进，找到一堆破烂的火车车厢。如果发现一辆购物车上有一个玩具泰迪熊，就是找对地方了。搜索这个区域，直到发现巨兽。





Takoma Industrial：在地图终端GNR Building东侧的工厂北面，一只巨兽藏身于一些破烂的汽车之间。

The Capitol Building：从西侧入口进入，巨兽藏身于入口正对面的房间。

10.Project Purity密码

游戏结尾处激活Project Purity的密码是“216”。

11.寻找坠落的UFO和外星人

朝着Minefield的北偏西方向前进，找到VAPL-66 Power Station。顺着电力线向北走，听到无线电信号Athena。停在信号范围内，搜索周围的岩石区域，找到飞船。

12.获得The Replicated Man任务的双重奖励

发现机器人Harkness的身份后，或者提醒他，或者出卖他。这时，先找到Harkness，答应帮助他去杀死Dr.Zimmer及其保镖。拿上Hrakness的等离子枪，前往科学实验室，找到Zimmer，泄露Hrakness的身份，得到奖励VATS Perk。当Zimmer准备寻找Harkness的时候，可以杀死Zimmer和他的保镖。返回Harkness那里，拿到另一份奖励，并且Harkness将留在Rivet City。

13.轻松杀死Wastelands的机器人

跑上陡峭的斜坡，由于角度太大，机器人在斜坡底部无法射击，可以轻松干掉它们。

14.轻松获取Silver–Tongued Devil成就

利用获取无限经验值技巧中的Speech方法，可以轻松获得Silver Tongued Devil成就。P

《超世纪战警——暗黑雅典娜》（Riddick：Dark Athena）v1.01版五项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。

《X战警前传——金刚狼》（X-Men Origins：Wolverine）v1.0版四项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。

《奇诺冲突》（Zeno Clash）游侠原创繁体中文汉化包，本汉化包由游侠汉化组原创翻译制作，感谢所有参与汉化人员的制作。

《奇诺冲突》（Zeno Clash）v1.0四项属性修改器v2版，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。

《使命召唤——世界战争》（Call of Duty：World at War）v1.4升级档光盘补丁。

《使命召唤——现代战争》（Call of Duty：Modern Warfare）v1.7版简体中文版汉化包第三版。本汉化包经过游侠网及使命召唤中文站的不懈努力以经过两次修正，目前的第三版已较为完美，并解决了之前版本中的诸多Bug，感谢游侠汉化组及使命召唤中文站全体成员的努力及原创翻译制作。

《英雄连——勇气传说》（Company of Heroes：Tales of Valor）v2.501/2.502版11项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。

《战争之人》（Men of War）游侠原创简体中文汉化包v1.0版，本汉化包由游侠汉化组原创翻译制作，感谢所有参与汉化的人员。

《代号装甲——冷战》（Codename Panzers：Cold War）v1.1.50版5项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。

《帝国——全面战争》（Empire：Total War）简体中文版金钱修改器，感谢游侠会员vacantboy制作。

《帝国——全面战争》（Empire：Total War）全系列版本简体中文汉化包，本汉化包由左贤王汉化团队原创汉化制作。

《教父2》（The Godfather 2）八项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。



《汤姆·克兰西的鹰击长空》（Tom Clancys H.A.W.X.）皮肤换装全教程，感谢游侠论坛版主ozbvip原创制作。

《冲突世界——苏联进攻》（World in Conflict：Soviet Assault）游侠原创简体中文v4.2版汉化包，本最新版修正了美军第二关文字错位的问题及功能改进。本汉化包经过近一个月的翻译制作，并经过了三次版本更新，汉化已经接近完美，感谢游侠汉化组成员fenix、吉猪及游侠特邀嘉宾Poseden的原创翻译制作。

《FIFA足球经理2009》（FIFA Manager 09）简体中文汉化包v1.2测试版，本汉化补丁由Two虫论坛FIFAM09汉化小组原创制作。

《黑暗地带》（Dark Sector）四项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾DivXman原创制作。

《阿尔戈英雄的崛起》（Rise of the Argonauts）七项属性修改器（感谢游侠特邀嘉宾DivXman原创制作）

《最后的神迹》（The Last Remnant）通关存档，通关后会开启“乱杀”模式，增加游戏难度及可玩性，感谢游侠会员hill024制作。

《美国职业篮球2K9》（NBA 2K9）迷你编辑器v0.4a修正版，感谢游侠会员楠木正成原创制作。

《致命车手》（Wheelman）11项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾KelSat原创制作。

《哥特王朝3》（Gothic 3）全语言版本v1.7完整升级档，本升级档为本作品的最后一个补丁，本补丁对游戏进行了全面的优化及加强，总更新条目达到1200条，游戏特效从SM2.0升级到SM3.0，同时还有诸多新增内容，更新后明显改善了游戏卡的问题，强烈推荐更新。P

林晓：最近抗战题材和间谍题材的电视剧很多，所以选择了这样一篇小说给大家看。看这样的小说需要动脑子，阅读起来不是那么轻松。不过，人总不能老是吃快餐吧？所以，你就认认真真往下看吧。





回到新加坡

■重庆 吉光

1 吻

三天后索卡回到了新加坡——带着一身伤。当天晚上他在一家叫“海盗的女人”的酒吧呆了两个小时。他花掉这两个小时中的3/4和一个南亚来的妓女接吻，这是一个长吻，同时也是一个热烈的吻，这个吻使他想到23岁夏天里的假期。他在那个假期里的某一天和一个素昧平生的女人走在漫长海岸线上，然后私订终身。到了晚上，他们在雨中吻别。从此他就记住了她的名字，她的名字在希腊语中叫茉莉花。

想到这件伤心的往事，他便从那个昏暗的角落站起身来，和那个没有姓名只有一张号码牌挂在胸前的妓女说再见。他的眼睛眨了一下，他的眼睛看见对方的眼神，他意识到自己的魅力已经替代黑暗王朝沉沉的枷锁将一个女人的灵魂俘虏。但是他不想死在新加坡，所以他用一个没有回旋余地的转身回绝了南亚女人准备深入肉体的邀请。

这是发生在1942年2月13日的事，距离他的初恋过去整整12年。他的初恋就是那朵茉莉花。

2 书

第四天清晨，索卡绕过市中心广场去了国家图书馆。他向图书管理员出示了借书证，管理员是个新手，看也没有看一下借书证就让他进了放有绝密档案的房间。他在那里找到了黑暗王朝存在的有力证据，证据就是这本叫《伯爵夫人的日记》的书。他翻开了这本书，第一页就是一排用鲜血书写的英文。

“我的爱、我的爱、我的爱，我为何离你而去？”

他把鼻子轻轻贴在书页上，然后小心地嗅，他嗅到了属于吸血鬼特有的孤独。他抬起头来仔细查看了笔迹，他认为这就是那位对黑色披风情有独钟的女人的字。他想到伯爵夫人的同时，那朵茉莉花又出现在他的记忆里，但是1秒钟之后他意识到自己更爱那位爱唱歌的初一小姐。他不知道这位小姐的真正名字，他对优雅的她知之甚少，他只是从余博士口中得知她的亡灵身份。

他撕掉书的第一页放进风衣口袋里，他意识到自己用这个简单的动作向黑暗王朝的统治发起了正式的挑战。他在脑海里重温了在刚刚过去的3秒钟之内轻松撕掉书页的动作，然后离开了国家图书馆。走出大门的一霎那，他想起了那个吻，那个吻的温度早已消散在23岁的夜雨中。

戴斗笠的车夫把黄包车拉了过来。他上了车，叫车夫送他去唐人街。

3 码头

索卡从唐人街出来后又叫上了一辆黄包车载他到了码头。新加坡的码头属于遥远的记忆、遥远的过去，然而只那么一瞬间，他的灵魂，是他的灵魂，在向着过往的商船拼命呼喊，就这样他拉进了回忆的距离，轻而易举回到了过去。他对着带着盐味的空气喃喃低语，他一点也不知道自己在说些什么，但是他听得格外清楚，他的心跳带动着神经强烈地将他对她的爱放逐到大海。他面朝大海，潸然泪下。晚些时候他回到住处，摊开本子写下这样两段话：

在过去的一年里，我和你拥有一段难忘的时光，我以为那是棕熊喜欢的蜂蜜。此时此刻我对你的爱已化作一片薄薄的云彩，在高空中蒸发，然而却难以忘怀。于是我又到码头去，走在时光中，左右回头。

我依然爱你，只是如此纯情。

4 初一

经过两周的围攻，新加坡被攻陷，英国守将珀西瓦尔无条件向日军投降。这是发生在1942年2月15日的事，距离索卡回到新加坡整整两天，这天晚上他去了那家叫“爱尔兰”的酒吧。他满怀深情地走来，不动声色地推开门，找到那个熟悉的角落。落座后，侍者过来了。

“一杯威士忌，加一块冰。”

“稍等。”

付账后，他喝了一口。味道还是那样的纯，和12年前相比没有丝毫变化，但是他心里面非常清楚今天是初三。他明白自己的处境，他知道自己永远回不到初一。初一就像忘情的故乡，纵然他在13日回到新加坡，但是他也没有办法来到这个角落。他身不由己，他没的选。为何如此迫不得已，只是因为他早已不能为人，变作了吸血鬼。他正在做的或许不是他原本想要的，但是日日夜夜所努力追求的，正是那盘踞在黑暗王朝权利顶峰的龙。一旦他看见那条龙，他的獠牙就会变作刺龙的剑。这就是他回到新加坡的目的，在没有夜色的黑夜追逐没有破晓的黎明。

他想到使命、想到完成使命后获得的光荣、想到死、想到昔日的茉莉花、想到在巴黎街头醉生梦死的每一个夜晚、想到自己如何由一个人变成了以吸食人血为生的鬼，他想呀想，最后他发现自己对春子小姐的爱更胜初恋。为求明了，他在脑海里比对春子小姐和茉莉花的美好，可是他现在又是在“爱尔兰”酒吧，于是他立马就把初一小姐的影像拉了进来。或许是因为酒精的作用，现在这三位小姐都站在了他的面前。他凝视着她们，他却想到那个在巴黎的夜晚是如何把獠牙刺进异性的脖子。他是如此奸诈，却又把那么强烈的爱给了她，或许她是他的第一个猎物。后来当他感觉到鲜血的温度，他的爱就会毫无保留地给与对方。突然他发现，属于他的爱，是离经叛道、无法无天的惩罚，同时他的爱就像失乐园的玫瑰红得羞答答。

“女人的心都是玻璃做的。”



旋律响起，歌者如此唱道。

他凝视着歌者的脸。他从她的眼影里看到一丁点初一小姐的神采，她却不是初一小姐。初一小姐死在3年前的一个夜晚，她死的时候依偎在索卡先生的怀抱里，此刻他坐在这里仿佛怀抱着初一小姐。接下来，他就哭了。3年前的那个夜晚，他也是在这个角落掉下了伤心的眼泪。

5 白鹭

几天之后索卡一个人去了长堤。他走在漫长的海岸线上看着大海，他看着看着就陷入了迷惘，他的所思所感全部因为这几日与日俱增的劳累而变得飘忽不定起来。尽管他非常疲惫，但是他还是愿意一个人独自走一走，哪怕是在这任凭海风吹翻衣领的长堤上。他明了，他太爱那个女人，然而她却悄悄地离开他。他本可以一把抓住她，但是他知道即使抓住肉体的纠缠不放，她的心还是会随风飘走的。可是她分明爱他，深深的爱。难道是因为自己变成了吸血鬼，她不得不放弃这份挚爱，他却无法用这个在脑海里翻转了千百次的理由说服自己。他停下来又走了两步，他看见一只白鹭掠过水面，他发现自己为这海着了魔。

6 坚果

“我和初一小姐倒数第二次见面是在街边的一个夜晚。每次我想起和初一小姐有关的点点滴滴的时候，我都会想，很多年前，我是否试着爱过她。当然那样遥远的爱，就像是天边的风筝看不见踪影，只是以为存在。”

索卡疑惑地看着我，我想他是不太明白为何我如此说。是的，他并不像我这样了解一个女人，可是他却轻而易举俘获了那个女人。她给予他肉体的激情、生命的清纯，她本可以选择爱我，至少我是一个不晚归的男人。可是她给他的太多太多，她收不回，所以她只好死在他的怀里。这就是宿命吗？很多年前我就问过自己。我想是的。

“说实话，初一死在你怀里的那天晚上我恨透了你。”

“是吗？”

“我从来没有得到过任何机会。”

“你对她表白过。”

我的脸一下就红透了，我没有想到这样私密的事他都知道。

“她什么都对你说。”

“或许吧。可是她却是一个实实在在的谜。”

“男人都爱谜一样的女人。”

索卡喝了一口咖啡，然后把目光聚焦到我的瞳孔，然后说：“你也是一个谜，我知道你喜欢她。”

“是吗？为何如此肯定？”

“因为现在我也是一个谜。”

“你很自信，通常自信会带给一个人好运。可是你不是人，你是吸血鬼。”

“你看上去比我更自信，”索卡耸耸肩膀说，“你也不是人，你是精灵。”

我给他加了一点咖啡。

“谢谢。我不太喜欢苦涩的味道。吸血鬼只喜欢血。”

我又给自己加了一点，还在上面撒了一些糖：“我也不是天生就是精灵，我可能永远都不能成为精灵。你知道干我们这一行，不需要活上几百年。”

我起身，拿了一盘坚果过来。

“谢谢。”

他拿了一颗含在嘴里。

我提醒他：“记得吗，初一最喜欢吃的。”

咔嚓，男人口中的坚果碎了。

7 依附战争存在的规则

我的一位国文老师常对我说，“同学，回忆撇不开现实的距离”。他是个虔诚的迂夫子，在我苦闷的时候，常常想起他背手背诵《论语》时的滑稽样。他是个可爱的人，我们相识了15年。昨天晚上索卡走后，一个朋友带来消息，他死在了日军的刺刀下。我很伤心，虽然我知道他终有一天会归于黄土，可是他现在就离我而去了。亮晃晃的刀刺进心脏是冰冷的死法，几年前我曾经被纳粹用刀捅过背心窝，一样的冰冷，但是我运气很好，遇到一个善良的死神，然后他对我说，你化身为一个精灵吧，复仇的精灵。这应该是1940年5月的事，40多万英法联军在敦刻尔克撤退。

今天晚上我要去森林，新加坡有很多这样那样的森林，我的公寓背后就是一处。如果昨天晚上索卡不来看我，我可能永远都不会再去那个地方。但是他来了，我好像应该说他终于来了。我是说我的心好像是在盼着这一天的到来，自她离去之后就在盼。

森林的深处是初一的坟墓，没有什么碑铭，甚至没有什么看上去像坟墓一样的建筑，她的安息之地就是一棵树。有时我会想，她才应该是精灵，精灵必须死在森林里。可是善良的死神说，她看上去比较像亡灵，她就成了亡灵。但是亡灵不应该死的，亡灵本身就是死的。

“我能这样说吗，亡灵本身就死的？”

化作树的她不再回答我的任何问题，但我得继续说，我好久都没有跟她聊一聊了。我爱她，爱到都无法感觉到自己存在的地步，我无时无刻不活在对你的想象中，我凭此奢求下一次的爱。也许，那个时候的我已经化作了一粒尘埃，飘落在另外一个季节里。如果是这样，那必然是一个夜晚，八九点钟的光景，尘埃落在我们第一次相会的长椅。

忍了好久，我还是没有把这些话说出声来。虽然这些话在心里面憋了很久，但是我更想她睡着的地方是一杯安静的清酒。

“索卡回来了，他现在已经不再是一个小男生了，跟你我一样高了，准备为国家献出生命了。他可以不选择这条路，但是他还是选择了。是受你的影响吗？我觉得他爱自己的祖国。我能说他爱新加坡吗？他曾经背叛过它……”

说到这里我就不能自己了，声音变得呜咽，心中出现巨大的空洞。我知道我又要老事重提了，我又要说她情愿死在那个叛国者的怀里，都不给我一次机会。她就那样消失了，从此再也不给我一点消息。我知道，干我们这一行不应该爱上一个人，这很危险，我们不属于这个世界，我们终有一天会回到另外一个世界，我们不能带走这个世界的任何一个人，这是游戏的基本规则。我知道战争存在这个规则就会一直存在下去，但是我还是爱你。

“就这样吧，我走了。如果明天顺利，死的人会是我这个精灵。”

8 没有名字的英雄

“我们为战死而来，从现在到现在，死亡正在蔓延，从此时到此刻，战线正在缩短。站在这里看不到明天，因为今天结束，无人生还。”

纪录片到这里就放完了，坐在沙发上的老人眼眶中全是泪水。他想起了20年前那个在深夜造访他的男人。男人叫索卡，但这不是他的真名，这只是他的代号，他还有一个代号叫吸血鬼，他在奉命刺杀日本将军时牺牲了。（完）P



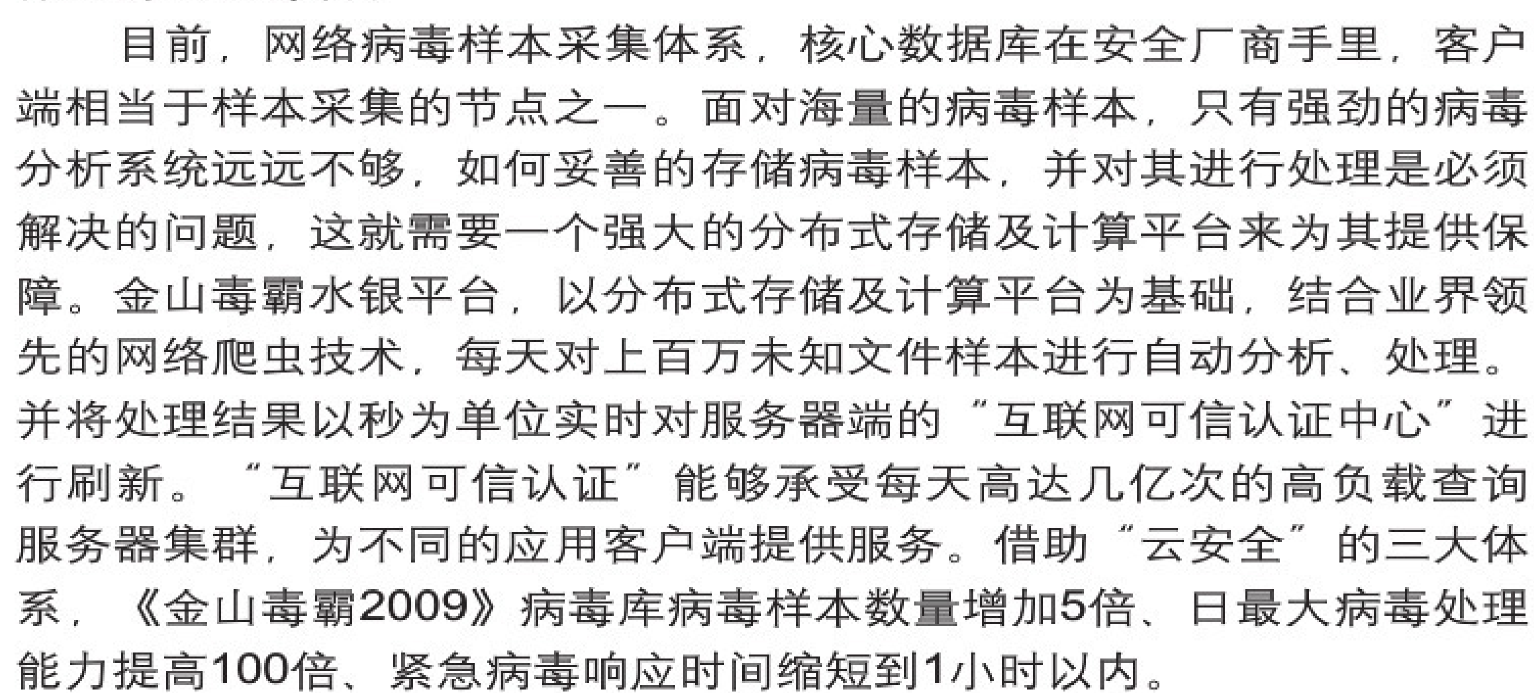
林晓：最近试客的负责人A同学忙评测忙选题，忙得日渐具备艺术家不羁的气质……哦，人像摄影技术是越发精进了，这不，看到编辑部同事就两眼放光做求贤若渴状，温柔地问："您可忙？能否做我的模特……是测试新相机功能……"当然，试客工作没耽误。这不，A同学推出了试客新项目团购产品，看看你感兴趣不。

团购启事

《金山毒霸2009》杀毒套装

市场参考价：368元
团购价格：100元
团购名额：50个





产品特点：

金山"云安全"技术日病毒处理能力提高100倍

预防木马/病毒

超大病毒库+智能主动防御+互联网可信认证（增强）

7×24小时全天候主动实时升级

MSN聊天加密功能（新增）

据金山助理总裁王欣表示，作为国内最早启用"云安全"概念的厂商之一，《金山毒霸2009》全面引入"云安全"概念，并一举实现三项重大突破：病毒库病毒样本数量增加5倍、日最大病毒处理能力提高100倍、紧急病毒响应时间缩短到1小时以内。金山毒霸的云安全取得了预期的效果，正在逐步发挥作用。金山毒霸的"云安全"核心体系结构主要体现在可支撑海量样本存储及计算的水银平台、互联网可信认证服务、爬虫系统三个层面。基于以上三大平台，《金山毒霸2009》成功实现了从样本收集、样本处理、安全应用覆盖面等方面对整个互联网安全体系的全面部署。

目前，网络病毒样本采集体系，核心数据库在安全厂商手里，客户端相当于样本采集的节点之一。面对海量的病毒样本，只有强劲的病毒分析系统远远不够，如何妥善的存储病毒样本，并对其进行处理是必须解决的问题，这就需要一个强大的分布式存储及计算平台来为其提供保障。金山毒霸水银平台，以分布式存储及计算平台为基础，结合业界领先的网络爬虫技术，每天对上百万未知文件样本进行自动分析、处理。并将处理结果以秒为单位实时对服务器端的"互联网可信认证中心"进行刷新。"互联网可信认证"能够承受每天高达几亿次的高负载查询服务器集群，为不同的应用客户端提供服务。借助"云安全"的三大体系，《金山毒霸2009》病毒库病毒样本数量增加5倍、日最大病毒处理能力提高100倍、紧急病毒响应时间缩短到1小时以内。

团购报名方式，详见"大众试客"网。





本期杂志网游评述味很浓，"专题企划"和"在线争锋"两个版块的几篇文章深入解析了网游的种种弊端，对我这么一位多年的网游玩家有很大的触动。真的希望国内的网游企业和众多玩家能认真面对网游的各种问题和社会责任。

《破与立——经济危机下的电脑消费转型》这篇文章让读者了解到IT繁华的背后也隐藏着诸多不理智与不完善之处，期待国内IT业能早日挺过寒冬迎接阳光。

本期还有最令我感觉不错的一个地方就是附送海报了，希望大软能每期附送点如同海报、纪念小册一类的小礼物，我相信还是有很多读者喜欢收藏这些东西的。

（山东 梦之冉）

林晓： 说起来，中国游戏业的发展我们也是功不可没。作为媒体，对中国游戏业的未来始终保持着清醒客观的关爱，要做到这一点，不容易。

2009年6月上的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。



写写令自己悔恨和激动的事。悔恨的是我把6年的大软堆起来发现和我一半高，汗，想起4月下杂志刊登的那位读者就惭愧啊。1米81呢。谁叫我出生比人家晚呢，这可不能怪我。激动的是我比他多两个优点：第一我身高1米75，要堆到和我一般高，所用时间肯定比他少；第二林晓姐姐肯定更激动，因为我堆的书中全有她添加的砖头，哈哈。本来不想写的，太打击了，1米81。为了庆祝大软300期，重在参与，我手拿《游戏剧场》登场了。本来构思左手剧场，右手200期大软的，后来发现200期的借人了，那人搬家后连人带书都不见了，痛苦中。话说回来，《游戏剧场》编得不错，辛苦软编了，就是量少，最后祝大软一路走好！大软出品，必属精品，哦也。（**网友　zyqzj_110**）

林晓：看到《游戏剧场》专刊，我心里也跳了几下。谢谢你的支持！

闲着无聊改编了一下杜甫的《茅屋为秋风所破歌》觉得很好玩。过来投个稿，给各位编辑乐一下。至于登不登大软，你们决定吧！

配置为游戏所破歌

■网友 李大虾



4月游戏都怒号，占我硬盘30GB，游戏运行怎不卡？要求配置高者电脑玩报销，要求低者一步一卡真潇洒。

诸位游戏欺我电脑配置老无力，忍能这样打游戏。电脑公然罢工死机去，郁闷之极呼不得，归来重启自叹息。

俄顷屏幕云墨色，电脑步步向报销。显卡多年热似火，散热器不动安如山。电脑高温无处低，卡屏如麻未断绝。自经卡机少睡眠，长夜等待何由彻！

安得好机千万台，大给天下穷鬼俱欢颜！运行游戏畅如水。呜呼！何时眼前突兀见一台，吾机独卡受烦死亦足！————献给那些游戏卡机的人

林晓姐姐，我写这封信就为了说一件事，对龙门茶社的一幅配图的意见。294期也就是5月上的115页左上角的配图，相当暴力。说实话，我看见的第一眼，心脏不争气地多跳了那么几下，然后难受了很长一段时间。就算是现在心情平静下来了，在打这些字的时候都我还是觉得全身有些不舒服。我对僵尸并不反感，但因为本人曾经的一点坏经历，看见了类似上述那种令人不舒服和有心理暗示的图，心里都会很不舒服。（**诸葛诚晋　一个买大众软件已成为习惯的读者**）

林晓：反对色情与暴力。不过这张配图恶心归恶心，还没有到恐怖的地步。僵尸文化在纳粹手里的变态发展，应该引起文化界足够的警惕。

武侠，中华民族所独有的另类历史文化，千年来它以代代相传的方式伴随着中国的主流历史文化流传至今，很多中国人心里它是一种情结更是一种精神，它深深影响了父亲辈和我辈整整两代人。只是它还能走多远，我却不知道。

《剑侠情缘》和金山，就像你说不好到底是三国那个乱世成就了那些名垂千古的英雄们，还是这些可歌可泣的英雄们成全了那个时代，我们并不想深究。

只是清楚记得《剑侠情缘》的出现改变了自己对武侠的固有认知，忽然明白也很感谢原来武侠可以跟自己这样的贴近。知道的人都知道，自己真正喜欢的才值得去为它花费精力。整整一年，剑侠与自己的生活密不可分；整整一年，剑侠承载住了自己的武侠情结。

“剑2”的问世可算是毁誉参半，外界对它褒贬不一。自己一个月就把它放下了，没什么特别原因，只是不喜欢而已。这里我不想去评论它到底好还是不好，就像人总是不会去责怪自己为了去追寻新鲜好奇的事物而丢弃旧有的一样，我没理由也没资格去诋毁别人的心血。

期待“剑3”的原因很简单，只因为他是剑侠三部曲的终结篇。



作为一个喜欢武侠的中国人，同时又是一个喜欢《剑侠情缘》的游戏玩家，很希望看到金山能像长坂坡成就了赵子龙，关羽成全了吕蒙一样令《剑侠情缘》攀得更高。或者也可以说金山已经成就了《剑侠情缘》，只是金山到底能令剑侠走多远？

千年的情结，十年的守候。

《剑侠情缘3》，你承载得起中国万千玩家的武侠情结么？（**上海 紫柒苏**）

林晓：武侠情结岂能是一个游戏承载得动的？紫柒苏，每个人的武侠情结都不相同，一款游戏无法众口皆调。当然，我们都希望《剑侠情缘3》是一款优秀的游戏，但也要接受即便是太阳也有黑点存在的事实。

近期看大软的感想

发帖 软粉 zwy99cc

不知是否有人和我一样的感觉，现在的大软印刷越来越精致，言辞越来越激烈，但看大软的时间却越来越少，没有了以前充满兴奋的期待，只有习惯性的购买。现在我买大软基本上只看前面的专题部分，感觉中间的软件技巧是鸡肋，四五个要么没有实用的，要么都太简单早就知道，或是很早之前在某某报刊杂志论坛上看过，后面的游戏因为电脑的原因没有几个能运行得起来，中间的广告越来越多……总之我现在买来后基本上大体的翻翻，像看报纸似的。不知是我变了，越来越没有时间了，还是大软变了，越来越脱离大众了。

回帖 软粉 demonoracle

你以前一本大软能看一个月，你觉得那个时候的大软可读性很高。

现在还希望一本大软能看一个月？这是不可能的事情。就算大软还是当初的大软，你也未必能有这么大兴趣，我高中的时候一本游戏杂志还能看两个月呢。现在一个月买四五本游戏杂志，每本只看一两个小时，但我不认为这些杂志的质量变差了。物是人非，知道么？

LZ的意见更有意思，LZ觉得软件技巧太鸡肋，网游部分太广告，单机游戏太高端，大软除了专题企划和硬件评测，也就剩下这些内容了，既然对LZ都无用了，LZ还……

其实“没有特点”就是最大的特点，做得很专业固然会在核心玩家群体里好评如潮，但核心毕竟是少数，如此却要舍弃大量的轻度玩家，得不偿失。

软粉 牛奶很白

这样说吧，大软现在越来越杂了，涵盖的东西越来越多，所以不能面面俱到，但这是符合大软的定义的，并没有跑题。当然说的大软越来越杂也是因为现在网络、游戏，涉及包含的东西越来越多了，和几年前是不能同日而语的。随着计算机的不断发展，大软会更杂。

但不得不承认，大软依然是现在性价比最高的电脑杂志，我们这超市买，9折才6.3，很便宜。现在的PC杂志，我觉得也就MC和大软两一软一硬了，其他根本不靠谱。

林晓：demonoracle和牛奶很白两位软饭，帮我向zwy99cc解释了《大众软件》的定位，谢谢你们。《大众软件》确实是以杂著称的，我们的每一个栏目，都有一本专业的杂志对比。这意味着我们每一个编辑都要和人家一个编辑团队竞争！难度可想而知。但我们还要迎难而上，因为，我们想让读者以最大性价比获得最多的信息和知识。



PK≠乱杀人

■网友 张同庆

现在的网游都有PK系统，基本上都是防卫、和平、队伍、屠杀等等几种分类的。PK会给玩家带来刺激的体验，俗话说，人在江湖漂，谁能不挨刀。仿佛PK是网游必备，但PK不等于乱杀人。

PK，指网络游戏中的玩家之间彼此对打，英文Player Killing的缩写。单从英文上看，Kill，也就是杀人的意思。Player Killing，也可以翻译成玩家之间砍杀，以一方死亡一方胜利为最终结果的行为。在现在的网游中PK系统是不可缺少的，玩家之间公正的PK，不仅可以磨练技术，还能增加感情。但就是有一部分人，把PK当成乱杀人的借口，以大欺小，恃强凌弱。

比如A玩家使用了双倍正在练级，专心致志时，忽然来了个等级比自己高的玩家B。当玩家B在你边上站着不走时，玩家A可能就要注意了，搞不好玩家B想杀你。现在很多网游为了避免PK双方等级差距而带来的不良后果，会设有切磋等之类的PK方式，这是个好方法，但很多玩家就是抱着不好的想法PK。玩家B在查看玩家A的等级后，一个大招，杀死了玩家A。玩家A肯定又郁闷又生气，问玩家B：“为什么杀我？”玩家B的回答就能显现素质了。最常见的是爷高兴，就杀你，有种你来杀我。这种人素质极差，估计是现实里受了打击，到游戏里发泄来了。明知道玩家A的等级低，还让人家来杀他。游戏是用来放松的，不是用来发泄的，想发泄，自己抱头大哭吧。还有一些杀人的玩家，会辱骂比自己等级低的，说他们没种就别玩，当低级的玩家听到又打不过高等级玩家时，往往会刷屏问候等级高者的母亲一类人，于是，一场轰轰烈烈的大战开始了。双方在频道上互相对骂，不仅影响了其他玩家的心情，也给其他在频道上做生意的玩家带来麻烦。闹到最后，真刀真枪，杀个你死我活，从此结下仇恨，见一次杀一次。难道这就是玩家想要的江湖吗？

其实，PK体现是一种心态，一种素质。设想下，当游戏里所有的玩家全开了屠杀模式，全部在你砍我，我砍你，那会是什么样的情景？一个只会教人杀人的游戏，估计玩家的素质也不会高到哪去，玩家的素质决定了一个游戏世界的整体格局。现在很多的网游公司为了尽快赚钱，不仅不限制玩家之间的乱杀人现象，反而持鼓励态度。这些游戏虽然一时很火，但它是利用了人的利欲心态，满足高人一等的优越感，肯定不会长久的。真正耐玩的游戏，不仅要游戏本质好，玩家的素质也要高。这点我们中国玩家可能会有些惭愧了，PvP可不是乱杀人，它是拉近玩家之间距离的纽带，一旦超出了界限，那后果不堪设想。

我们生活的世界是讲法的，但游戏世界讲的却是等级。一些玩家以为等级高就是一切，可以占有，可以为所欲为，当然，也包括乱杀人。他们的心态，把权力和级别划上等号，其实这种心态是错误的。如果等级高就是一切，那你为什么还要组队去杀Boss、刷副本呢。你不是等级高吗？不是凌驾于一切吗？那干嘛还要别人的帮忙呢。网游讲究的是团体，不是个人英雄主义，这跟美国大片里的拯救世界的超人是不同的。玩家心态摆正了，游戏自然就好玩了。

PK不是乱杀人，这和很多玩家的想法会有不同。网游是需要每个人发挥自己优势的游戏，如果玩家想玩好，优秀的素质是不可少的。当然，在当今网游满天飞的国内市场，一些高品质的游戏已经做到了这点，通过强制命令限制玩家乱杀人，这是好的希望。游戏是用来放松的，如果你把它当成杀人游戏，那你自己估计也该反省反省了，毕竟，游戏里杀人不犯法，但在游戏里失去自我的人，现实会好吗？

林晓：关于PK，大家来讨论，我就不多发言了，我是多么热爱和平的人啊……

林晓：飒飒，从你的来信中我读出了一份骄傲，一份自信。我愿与你分享，并把这种由衷的喜悦散布四方。

我与《大众软件》的10年情缘

■辽宁 飒飒

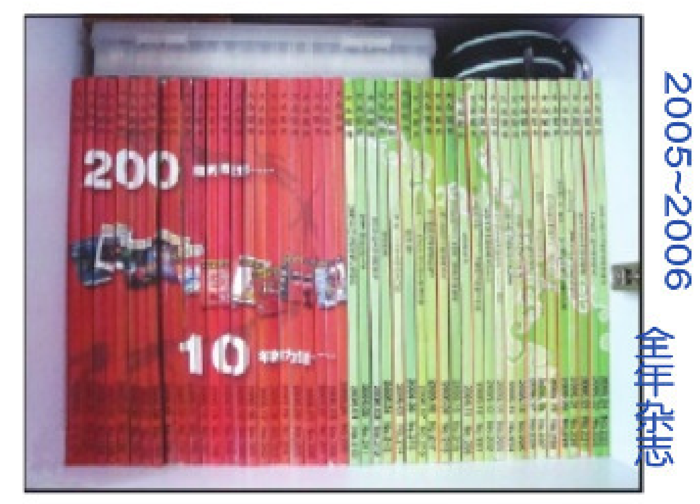
1999年5月偶然在书报摊上结识并购买了《大众软件》（以下简称为大软），到现在已经有10年时间了，可以说大软陪我度过了人生中最重要的10年.自1999年有了第一台电脑到现在更换了5台电脑，电脑虽更新换代但大软始终伴左右，记得刚拿到我的第一期大软还是薄薄的一本，吸引我的不仅仅是杂志的精美封面，其中的精彩内容慢慢将我这个电脑初学者引上了道。从那一天起，我就决定继续购买大软，直到今天的2009年5月上，大软一期没有落下，已有240余本了。购买之初是出于学习的目的，现在看来比学习更有意义的是收藏大软，每每遇到电脑中的困惑我都会翻阅不同时期的大软，这也算是一种积累吧。大软吸引我的另一点是，我成为大软的撰稿人，自从2002年参与大软投稿到现在，已有20篇稿件被大软“应用心得”栏目采纳，大软虽然没有其他杂志报刊投稿成功率那么高，但这也是我个人不小的收获，能够在大软上刊登稿子也是一件挺不容易的事情。2003年我还被大软编辑评选为特约撰稿人，这都激励我写出好的文章回报大软和广大“大软迷”们。大软如今每月3期，中期的游戏我也是十分喜欢，现在虽然很少玩游戏，但看到其中的一些内容也勾起了我以往玩游戏时候的愉悦。

大软陪我度10年，我同大软共进步。
我会一如既往购买和品读大软，
继续投稿大软，希望杂志越办越好！

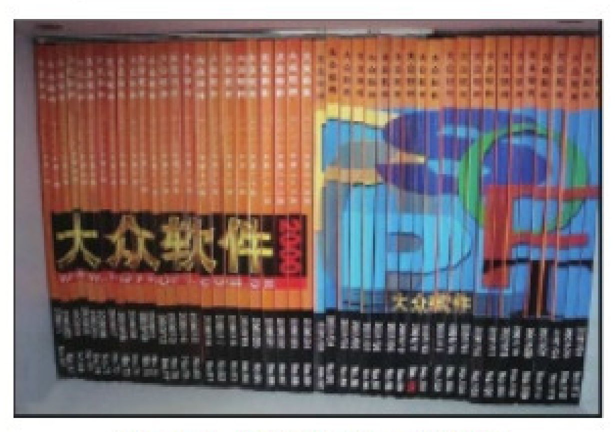
以下为我发表在大软上的文章：

教你如何制作目录文件　2002年9月第18期
移动存储器备份数据有妙招　2002年11月第21期
探索Internet临时文件夹的使用技巧　2002年12月第23期
藏在图片中的“秘密”　2002年12月第23期
做个“回收站”隐藏文件　2002年12月第23期
让Flash动画下载轻松一点　2002年12月第24期
随意打印Excel表格框架　2003年1月第1期
安全清理桌面图标　2003年3月第5期
资源管理器巧藏文本　2003年3月第6期
将杂乱网页变得井井有条　2003年4月第7期
隐藏文件夹就这么轻松　2003年4月第8期
Windows画图中隐藏的小技巧　2003年12月第23期
通过“在线状态”找你QQ没商量　2005年4月第7期
打造MSN的免费手写功能　2005年4月第7期
天气预报桌面秀　2005年5月第9期
MHT格式网页你用过么　2005年5月第10期
不懂日文也能在日文网站搜个遍——巧用Google翻译功能　2009年3月上
揪出网页中的无法下载的影音文件　2009年3月上
不用软件也能揪出网页中的顽固分子　2009年5月上
挖掘Google地球技巧两则　2009年5月上
全文可参考飒飒的博客：
http://blog.sina.com.cn/s/blog_54e715cd0100csd3.html

以下为我这10年收集的部分大软杂志：



2005~2006全年杂志



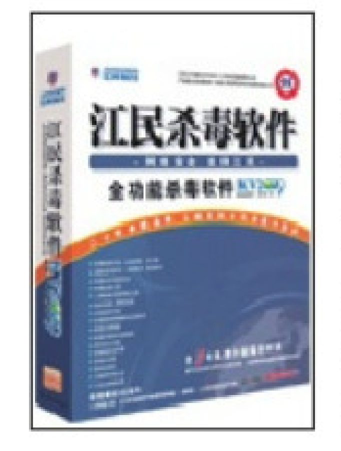
2000~2001全年杂志



我的书柜，大软杂志专柜

大众活动

《江民杀毒软件KV2009》免费试用活动



《江民杀毒软件KV2009》是第29届奥运会网络安全技术保障单位江民科技全新研发推出的新产品。国内首家研发成功启发式扫描、内核级自防御引擎，填补了国产杀毒软件在启发式病毒扫描以及内核级自我保护方面的技术空白。KV2009具有启发式扫描、虚拟机脱壳、“沙盒”（Sandbox）技术、内核级自我保护金钟罩、智能主动防御、网页防木马墙、ARP攻击防护、互联网安检通道、系统检测安全分级、反病毒Rootkit/HOOK技术、“云安全”防毒系统等10余项新技术，KV2009组合版具有防毒、杀毒、防黑、系统加固、系统一键恢复、隐私保护、反垃圾邮件、网址过滤等30余项安全防护功能。

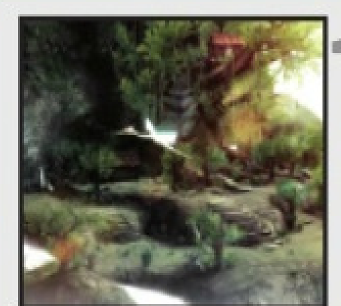
据江民全球病毒监控系统，云安全防毒系统最新统计数据显示，2009年第一季度（1月～3月）监测发现病毒发作2400多万次，数千万台计算机受到病毒的感染。另据江民反病毒专家介绍，目前在互联网上传播最为广泛木马病毒数量已经占到全部病毒的90%以上，而这些木马病毒绝大部分都是以窃取用户私密信息牟利为终极目标，用户电脑一旦被病毒入侵，网游玩家的虚拟财产、网银用户的个人资金都将面临巨大的经济损失。因此，《江民杀毒软件KV2009》向广大电脑用户提供免费试用100天的活动，为用户提供全方位的安全防护，全面绝杀病毒，保障用户网络安全，希望更多电脑用户能由此重视电脑安全问题。



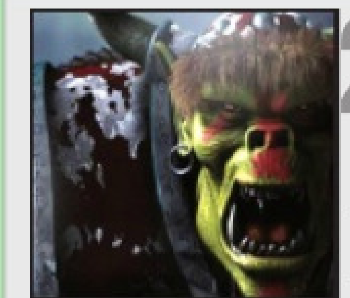
活动方法：从即日起至2009年6月20日，只要下载《江民杀毒软件KV2009》免费100天安装包，就能享受到江民杀毒软件100天的免费服务，体验江民杀毒软件带来的全方位网络安全保障。免费日期从注册完成开始计算。

安装包下载地址：http://filedown.jiangmin.com/KV2009_dl_dzrj100d.exe。

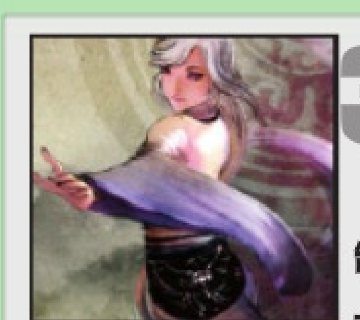
热门单机游戏排行榜



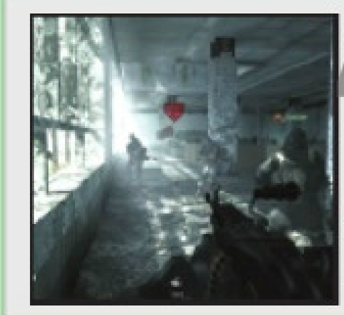
1 仙剑奇侠传四 2287
制作公司：上海软星
上市日期：2007年 8.9



2 魔兽争霸III——冰封王座 2279
制作公司：BLIZZARD
上市日期：2003年 8.5



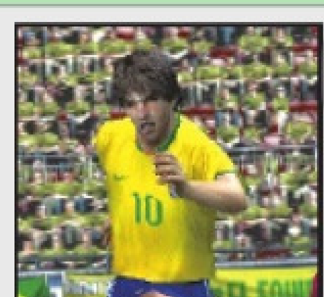
3 轩辕剑外传——汉之云 2265
制作公司：大宇
上市日期：2008年 8.5



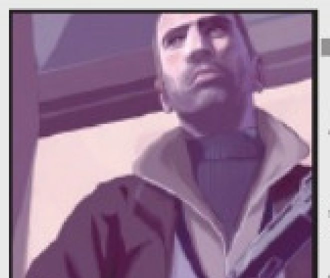
4 使命召唤4——现代战争 2263
制作公司：Infinity Ward
上市日期：2008年 9.0



5 极品飞车——职业赛道 2254
制作公司：EA
上市日期：2007年 7.0



6 职业进化足球2008 2241
制作公司：Konami
上市日期：2008年 8.6

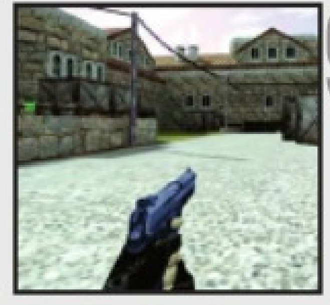


7 侠盗飞车IV 2238
制作公司：Rockstar North
上市日期：2008年 9.0

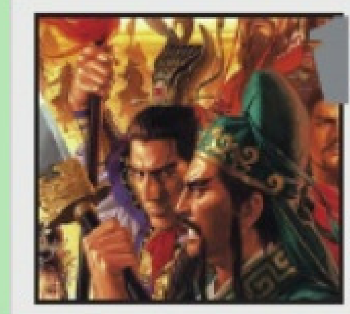


8 孢子 2220

制作公司：Maxis
上市日期：2008年 8.5



9 反恐精英1.6 2216
制作公司：SIERRA
上市日期：2001年 8.8



10 三国志11 2210
制作公司：KOEI
上市日期：2006年 8.8

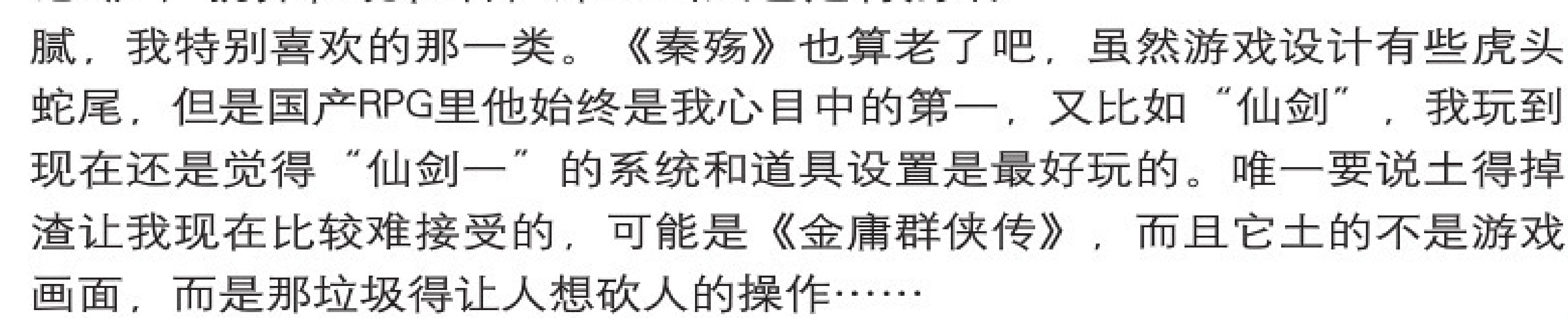
那些游戏，那段岁月。

林晓：来，给大家介绍编辑部新同事——温润如玉，玉树临风，风流倜傥之邻家阳光大男孩儿小白是也。本期游戏杂谈就由他主持。小白同学，请发言……

小白：那啥，那我就说了啊。游戏带给我们的感受会随着时间的推移而变得不同，有时甚至大相径庭。今天你所痴迷的神作也许会在不久的将来被你唾弃，但也可能成为你心中其他游戏无法翻越的珠穆朗玛……今天让我们来回顾一下过去，看看软盘网友们的回忆吧。

软粉 chris520140

玩来玩去还是老游戏最有乐趣，比如《三国英杰传》，游戏虽然画面简陋，但是作为战棋神作，百玩不腻，乐趣无穷。又比如《鹿鼎记2》，就算在现在看，那2D画风也是特别细腻，我特别喜欢的那一类。《秦殇》也算老了吧，虽然游戏设计有些虎头蛇尾，但是国产RPG里他始终是我心目中的第一，又比如“仙剑”，我玩到现在还是觉得“仙剑一”的系统和道具设置是最好玩的。唯一要说土得掉渣让我现在比较难接受的，可能是《金庸群侠传》，而且它土的不是游戏画面，而是那垃圾得让人想砍人的操作……



软粉 hollylight

《地下城主》（Dungeon Lords），当时惊艳啊……顶着D.W.Bradley的招牌，全3D画面还无缝地图，刚出来那会儿还被JS冒充DND。当时那叫一个兴奋啊……虽然只有英文还是一头就扎进去了……现在再看，啥玩意啊，一正宗半成品，人物动作僵硬，想主角定是练过千斤坠、铁板桥一类功夫，做前刺动作时身子向前了，腿居然是不动的……NPC少得成了稀有动物，最亲密的倒是各种各样随机刷出来的小怪。记得某领主率领大军兴师问罪，跑到大营后发现所谓“大军”只是几个帐篷……全军NPC只有领主一人，囧倒。

游戏里钱来得太容易，全部买魔法书，弄上一堆电环术基本就无敌了，前期稍难后期狂简单，非常不合理。而且优化还奇差，你配置低卡也算是正常了，你配置高了它还是那副德性，哎……当初的热情啊。

软粉 holmes996

“红警95”，当年第一次游戏的时候就发出惊叹，多么逼真的画面！多么宏大的战争！站在原地的士兵会有若干个小动作，电塔攻击时闪过的电弧也是一道靓丽的风景。还记得初次和同学交手，我造了N多直升机和轰炸机，然后被对方的坦克群淹没基地的情景。

现在回忆这游戏，唉……画面惨不忍睹，也几乎没什么平衡性，坦克多者得第一，管你核弹与飞机，真是时过境迁啊……

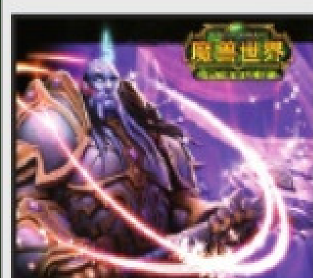
软粉 386749983

《幻想水浒传2》，这款游戏我一直都很喜欢的，说画面它也许不怎么好，但它的剧情我觉得是很好的！

一个感人的故事，命运交错的兄弟两人，不得不展开战斗，友情在命运面前的价值只有玩到最后才会知道！

在那个硬件设备不算好的时代，细节和剧情就是全部，在剧情上，我认为它不比经典的“仙剑”差，在细节方面，“仙剑”是绝对比不上它的！细节，在“幻2”的每个地方都有体现，比后来好多游戏都要强。

热门网络游戏排行榜



1 魔兽世界 2359

运营公司：第九城市
上市日期：2005年
制作公司：BLIZZARD



2 仙剑Online 2354

运营公司：久游
上市日期：2008年
制作公司：大宇



3 地下城与勇士 2340

运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：NEOPLE



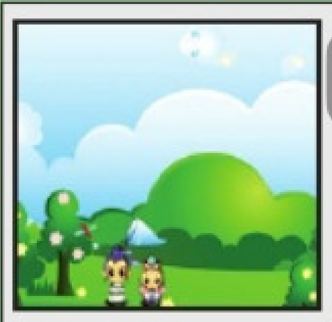
4 跑跑卡丁车 2334

运营公司：世纪天成
上市日期：2006年
制作公司：Nexon



5 穿越火线 2325

运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：SmileGate



6 梦幻西游 2317

运营公司：网易
上市日期：2003年
制作公司：网易



7 街头篮球 2312

运营公司：天联世纪
上市日期：2005年
制作公司：JC Entertainment



8 诛仙 2306

运营公司：完美时空
上市日期：2007年
制作公司：完美时空



9 天龙八部 2291

运营公司：搜狐
上市日期：2007年
制作公司：搜狐



10 赤壁 2287

运营公司：完美时空
上市日期：2008年
制作公司：完美时空

软粉 diablohh

《魔法门9——命运圣典》，小学才玩时觉得这真是难得的好游戏，画面很不错，还是3D的。控制几个英雄到处去欺负大耳怪。

后来初中又找来回味了一下，没玩多长时间，他就从我的硬盘里消失了。那蹩脚的操作，粗糙到不能再粗糙的画面，单调的游戏内容实在令人难以忍受，还是回去玩“上古4”吧！

软粉 M*Mosquito

红旗Linux自带的一款的小飞机游戏，做得挺复古的，不错，能让人回忆起童年。

软粉 银剑白龙

就拿《三角洲部队》来说吧。记得当时经常一放学就冲去隐藏在人家家里的网吧（现在俗称黑网吧）玩，经常喜欢拿着火箭炮或者流弹对着房子里炸（还真被炸死好几回）。

可是现在看来我不禁在想，难道我当年眼睛花了么，我记得当时貌似画面没那么粗糙的啊！

软粉 酒鬼子夜

话说当年我很喜欢和老爸一起在FC上打坦克。

但是在我拥有的第一台电脑前再玩这个游戏时就无法忍受了。



《仙剑奇侠传》。

现在我真怀疑当时是怎么在没有攻略的情况下把该搜刮的搜刮了，该拿的都拿了，还用YD的方法蹂躏掉了Boss，现在肯定没这耐心玩。

软粉 代号

《大富翁3》当年觉得很好玩，现在还是觉得很好玩。画面、音乐还是和当年一样很舒服，3D之后的反而不喜欢。

“仙剑一”现在觉得画面没有当年的感觉了，毕竟时代不一样了，技术问题没办法。当年为升级，在蛤蟆山直接练到剑神才出山，现在肯定没那个耐心。



岁数比较大，所以还是老游戏印象深刻……

《霸王的大陆》（FC日文）连续奋战8小时，累得人差点吐血。

《火焰之纹章外传》（FC日文），第一个洞穴都练成3转平民，后来出了汉化PC版又玩了一次，感觉没有以前好了……

小白：我们游戏，我们生活，我们寻找快乐，我们为生活而感动……人生旅程没有回档，沉淀的只有属于你的回忆。看过网友们的跟帖后小编想说的是——游戏在不知不觉中已经成为我们生命中的一部分，见证了我们的成长，陪伴我们度过了许多美好的时光。相信当所有人回过头看时，无论它是否完美，无论它是否符合你现在的审美标准……相信对于你我来说，它所代表的已远远大于游戏本身了。





本期特惠价：￥7.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN